

ASM
aktueller software markt
Nr. 10 Oktober 1990
5. Jahrgang
öS 65
Sfr 7,50
DM 7,50
ISSN 0933-1867
Die Nr.1
Das meistgekaufte
Spiele-Magazin
Spiel
des Monats:
Perfekte
Simulation
einer beliebten
Sportart
Brandheiß:
Wings of
Death:
Action aus
Deutschland
Fantasy-Action
Beast II
Tierisch gut:
Die Bestie
schlägt zurück
ASM
in Aktion:
Piktogramm
Viele Neuerungen
ab dieser Ausgabe
Die Computer-Software-Fachzeitschrift · Tests und Vorstellungen · Nr. 10 Oktober 1990 öS 65 / Sfr 7,50 / DM 7,50

Icon-gesteuert

Das Erscheinungsbild der ASM hat sich geändert. Die Leser wollten etwas Neues. Hier ist das Ergebnis. Wir finden's super. Ihr hoffentlich auch. Die „Starrheit" der Rubriken wurde bemängelt. Jetzt ist Abhilfe geschaffen. Die Inhaltsseite sei zu unübersichtlich. Schlagt um. Seht, was passiert ist. Eine Auflistung der getesteten Spiele wurde gefordert. Gesagt, getan. Das Schriftbild sei nicht gut. Hier habt Ihr ein anderes. Eure Wünsche sind uns Befehl. Wer noch was verändert haben möchte, schreibt an uns. O.k.?

Ja, so langsam, aber sicher sind die Innereien der ASM in die Jahre gekommen. Ihr habt uns dies des öfteren mitgeteilt. Nun, da die ASM wieder monatlich kommt, haben wir die Gelegenheit beim Schopfe gefaßt und Verbesserungen vorgenommen.

Der Space-Rat-Comic entfällt nur in dieser Ausgabe. Anstelle dessen findet Ihr die Konterfeis der ASM-Mitarbeiter.

Die Tests beginnen mit einem Negativ-Steckbrief. In diesem steht ein Piktogramm. Diese Icons (siehe gegenüber der Generalkarte oder auf den Seiten 4 & 5 !) zeigen an, um welche Art von Game es sich handelt.

Die Konvertierungen haben nun einen „Namen" und bleiben ebenso eine feste Rubrik wie „Secret Service", „Konsolen" oder „Spielhalle".

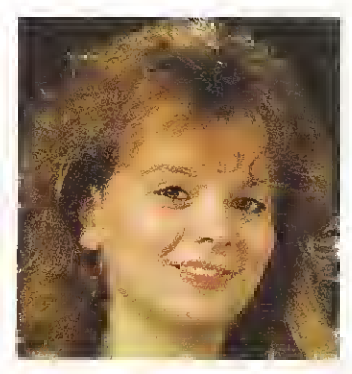
Des weiteren werden die ASMler mit der starken Truppe der ASM-Specialer (sechs Ausgaben pro Jahr) verstärkt zusammenarbeiten. Erster Warnschuß: Ein großer Wettbewerb in Special Nr. 10 ruft Euch als Hobbyfotografen auf den Plan. Die Fotos selbst werden auf den „Feedback"-Seiten der ASM 12 abgedruckt. Wir hoffen, daß Ihr beim „Linking System" kräftig mitwirkt.

So, nun schaut Euch das neue Produkt mal an. Viel Spaß damit!

MANFRED KLEIMANN



Michael Suck (msu)



Sandra Alter (sat)



Ulrich Mühl (uli)



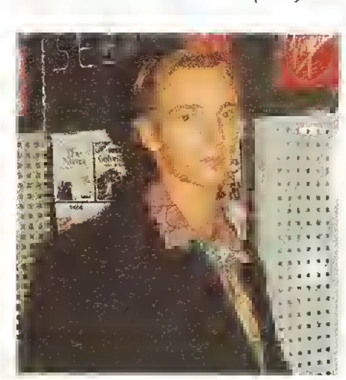
Bernd Zimmermann (bez)



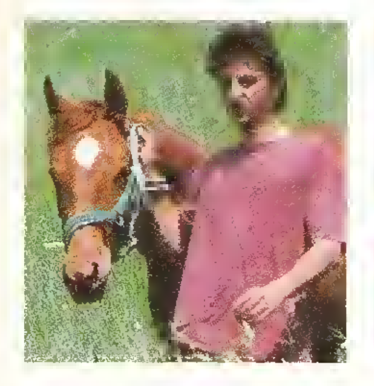
Hans-Joachim Amann (hja)



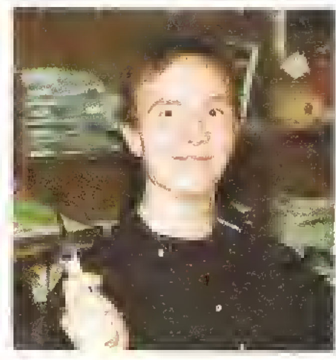
Manfred Kleimann (mk) und China (Engl. Bulldogge)



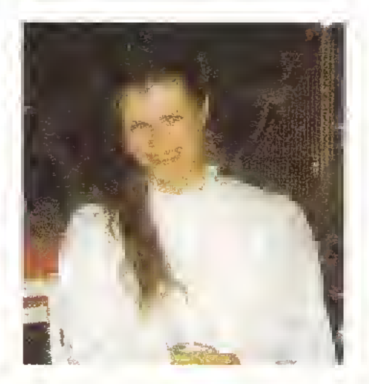
Torsten Oppermann (top)



Klaus „Cruiser" Segel (KCS)



Peter Braun (pb)



Eva Hoogh (ev)

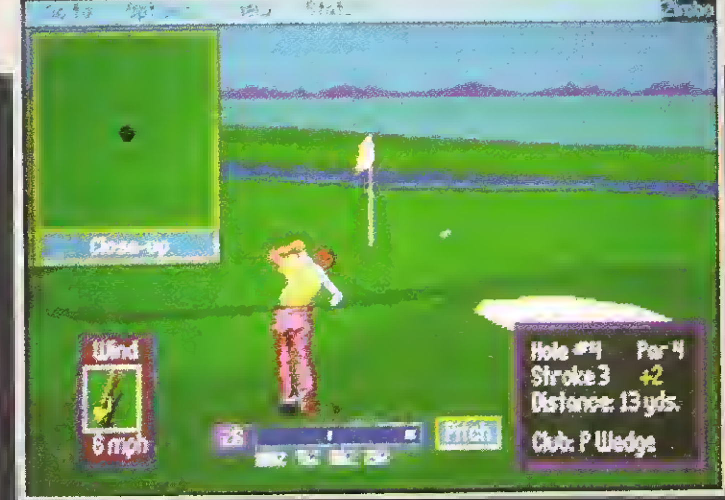


Matthias Siegk (mats)



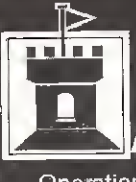
Spiel des Monats:

Keine einfache Entscheidung, aber schließlich doch eine eindeutige Angelegenheit. PGA Tour Golt setzte sich als erstes „Spiel des Monats" durch. Mehr darüber ab Seite 6.





ACTION



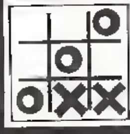
ADVENTURES



SIMULATION



SPORT



STRATEGIE



TOOLS

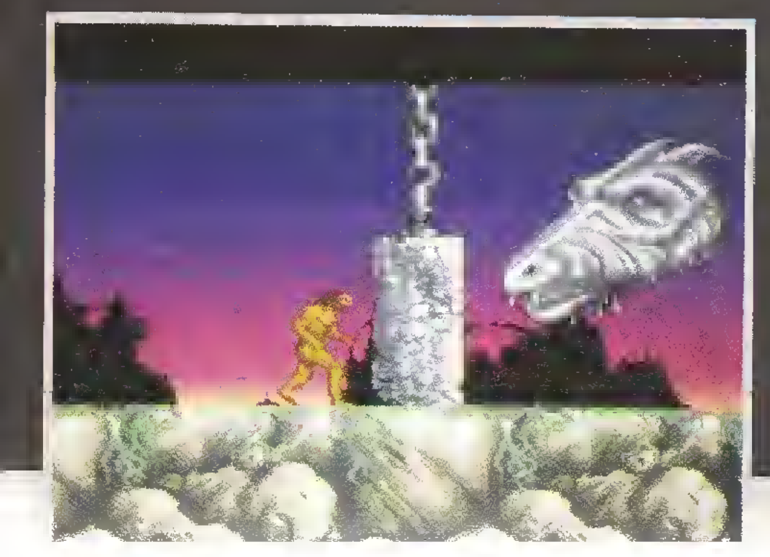
...ALT

5

KONSOLEN

IM BLICKPUNKT

KONVERTIERUNGEN



REPORTAGEN

RUBRIKEN

SONSTIGES

Grafikorgie:
◀ Shadow of the Beast II

SPIEL DES MONATS:

Eine Menge hat sich in ASM geändert. Wenn ihr dieses, das neueste Heft einmal gründlich durchschaut, werdet ihr feststellen, daß vieles anders, und wie wir meinen besser, geworden ist. Eine Neuerung haben wir just auf dieser Seite eingerichtet. Ab sofort werden wir hier das „Spiel des Monats" vorstellen, das beste Programm der jeweiligen Ausgabe also, das in einer „Redaktionsvollversammlung„ durch Mehrheitsbeschluß gewählt wird. Den Anfang machen wir mit PGA Tour Golf, einem Sportspiel des englischen Herstellers Electronic Arts. (red.)

Golf von seiner schönsten Seite

Titel: PGA Tour Golf, **System:** IBM PC (mind. 512 KByte; Hercules, CGA, EGA, VGA; Joystick und Maus sowie AdLib und Roland MT32 werden unterstützt), **Preis:** ca. 90 Mark, **Hersteller:** Electronic Arts, England, **Muster von:** 36.

Niemand Geringere als die *Professional Golfers' Association* (PGA), der Verband der amerikanischen Golfprofis, verbürgte sich [illegible]t ihrem Namen für die Qualität des neuen ELECTRONIC-ARTS-Produkts. Ein Risiko allemal, denn man darf wohl voraussetzen, daß die Verantwortlichen des Verbands von Computerspielen nicht viel Ahnung haben. Umso erfreulicher – nicht nur für die PGA, sondern in erster Linie für die Käufer des Spiels – ist es freilich, daß das Programm in allen Belangen als absolut gelungen bezeichnet werden kann.

Lange Zeit war für mich und wohl für [illegible] User das legendäre *Leaderboard* das Maß aller Dinge, wenn es darum ging, den Golfsport wirklichkeitsgetreu auf dem Computer nachzuspielen. Nun setzt PGA TOUR GOLF völlig neue Maßstäbe. Es muß allerdings auch angemerkt werden, daß das Programm – inzwischen rund acht Wochen alt – natürlich schon nicht mehr so ganz neu ist. Der Grund für unser etwas verspätetes Review i[illegible] euch denken könnt, in den sommerlichen Doppelausgaben zu suchen. Dennoch: Einem Spiel dieser Güte gebührt eine entsprechende Berücksichtigung, auch wenn es bereits in den Läden erhältlich ist.

Parallelen zwischen *Leaderboard* und dem EA-Produkt sind unverkennbar. So ähneln sich – naturgemäß – der Bildaufbau, die Anzeigen und selbstverständlich das Spielgeschehen. Auch bei PGA Tour Golf hat man die Wahl unter vier verschiedenen Kursen, von denen drei realen Golfplätzen nachempfunden wurden und einer der Phantasie der Game-Designer entsprang. Auch hier können bis zu vier Spieler teilnehmen; wahlweise kann man selbstverständlich auch allein oder gegen ein bis drei Computergegner antreten.

Zu Beginn sollte man sich mit der Hauptsache, dem Schlagen des Balls, vertraut machen. Hierzu klickt man im Menü „Putten" (für das Einlochen des Balls) oder „Driving Range" an, um weitere Bälle unter verschiedenen Wind- und Platzbedingungen zu üben. Hiermit hätten wir unser nächstes Stichwort: den Wind. Dieser spielt, wie bei jedem Golfspiel, eine mitentscheidende Rolle, übt er doch einen nicht zu unterschätzenden Einfluß auf den Flug des Balls aus. Entgegen anderen Programmen kann man jedoch hier nie ganz sicher [illegible] der Wind weht. Denn: Er dreht sich, permanent und ohne Ende! Das ist zwar ganz schön fies, entspricht allerdings nun einmal den Bedingungen, wie man sie „in freier Wildbahn" vorfindet. Um dennoch einen exakten Schlag auszuführen, hat man, nachdem man Schläger und Schlagrichtung bestimmt hat, zwei Möglichkeiten. Entweder versucht man, durch entsprechende Schlagstärke oder Rechts- bzw. Linksdrall die veränderten Windverhältnisse auszugleichen, oder aber man wartet mit dem Schlag, bis der Wind wieder in genau dieselbe Richtung weht wie in dem Augenblick, als man die Schlagrichtung (Cursor) festgelegt hat. Dies klingt kompliziert, und das ist es auch! Viel Übung ist also vo[illegible]ten, will man in der Konkurrenz kräftig mitmischen. Der Modus im Tournament, im Wettkampf also, entspricht meines Wissens den international gültigen Regeln. Um sich für die nächste Runde zu qualifizieren und die Chance auf das Preisgeld zu wahren, muß mindestens Platz 48 erreicht werden. Anschließend muß man unter die ersten 32 kommen, und so geht es weiter.

Bevor man die nächste Bahn betritt, bekommt man das gesamte Gelände aus der [illegible] gezeigt. Hierbei wird die Landschaft in einem Window, das etwa die Hälfte der gesamten Bildschirmgröße einnimmt, gescrollt und zugleich gezoomt. So entsteht der Eindruck, als würde man den Platz mit einem Helikopter



„Rundflug" über das Gelände – ein Supereffekt!

PGA TOUR GOLF



überfliegen – das ist sensationell, das muß man gesehen haben!

Anschließend findet man sich am Tee, dem Abschlagpunkt, wieder. Noch einmal bekommt man eine Gesamtübersicht des Platzes, diesmal jedoch als stehendes Bild. Nun wird es ernst. Der erste Blick gilt der Info-Box am rechten unteren Bildschirmrand. Hier sind die Entfernung zum Loch festgehalten, die Schlagvorgabe (Par) und damit die Schwierigkeit des Platzes, die bereits ausgeführten Schläge, das bisherige Abschneiden und der gewählte Schläger. Letzterer wird übrigens automatisch vom Progra[illegible] vorgeschlagen; doch ist es ratsam, die Wahl immer noch einmal zu überprüfen, denn die Empfehlung dieses unsichtbaren Caddys ist nicht immer die richtige. Hat man nun den passend erscheinenden Schläger ausgewählt, so gilt der nächste Blick den Windverhältnissen; Richtung und Win[illegible]indigkeit werden unten links auf dem Monitor dargestellt. Nun richtet man den Cursor entsprechend ein, um eventuellem Seitenwind entgegenzuwirken. Es folgt die Bestimmung der Schlagstärke die, ähnlich wie bei *Leaderboard*, in einem Balkendia[illegible]

Links- [illegible]der Rechtsdrall wird hier festgelegt. Auf einer Skala wandert ein Balken von null bis einhundert Prozent. Nun wird dreimal gedrückt (Maustaste, Feuerknopf oder Tastatur) – das erstemal gibt den Balken frei, das zweitemal bes[illegible] die Power und das drittemal den Drall (links bzw. rechts der Nullmarke bedeutet entsprechenden Drall).

Nach dem Abschlag sieht man den Ball in hohem Bogen davonfliegen, und nun wird's schon wieder genial: Die Perspektive schaltet um, man sieht nun den Ball auf sich zu fliegen; irgendwo im Hintergrund macht man den Spieler aus. Ein Knalleffekt, der es in sich hat. Super! So allmählich nähert man sich dem Loch, das Putten steht bevor. Auch hier hat sich Electronic Arts etwas Tolles einfallen lassen. Vor dem Putten erscheint nämlich ein Raster auf dem Monitor, das dem Spieler die Bodenbeschaffenheit mit Gefälle und Neigungen zeigt. Mit Taste F1 kann das Raster beliebig gedreht werden, so daß [illegible] das Gelände aus jedem Blickwinkel betrachten kann. Dies ist eine Hilfe, und trotzdem bleibt das Einlochen natürlich ein schwieriges Unterfangen. Umso erfreulicher, daß man bei b[illegible]sonders gelungenen Schl[illegible]gen vom Computer automa[illegible]tisch eine Zeitlupenwiederholung präsentiert be[illegible] [illegible] kann vom [illegible] Wi ns[illegible] [illegible]ren Zeitpunkt d[illegible] hens betätigt werden. So kann man sich Schläge noch einmal in Ruhe anschauen und aus [illegible]en Fehlern lernen. Man sieht, Electronic Arts hat an alles gedacht. Da bleiben keine Wünsche offen.

Zum Abschluß noch ein Nachtrag, über den sich vor allem Amiga- und ST-User freuen werden. Auch Ihr nämlich sollt in den Genuß dieses Programms kommen, allerdings nicht vor Anfang des nächsten Jahres. Auch an eine Erweiterungs-Disk mit neuen Kursen wird gedacht – Release-Date ebenfalls erst Anno '91. Bis dahin kommen also erst die PC-Besitzer zum Zuge, die angesichts der Schnelligkeit des Programms und der guten Grafiken mit der Zunge schnalzen werden. Es wäre sicherlich nicht richtig, den Grabgesang auf *Leaderboard* anzustimmen, aber: Mit PGA Tour Golf ist der legitime Nachfolger entstanden, an dem sich alle späteren Golfspiele werden messen lassen müssen.

Bernd Zimmermann

Grafik/Animation	10
Sound	5
Realitätsnähe	11
Motivation	11
Preis/Leistung	11



Zeitlupe zur Belohnung

Wichtige Hilfe beim Putten

»Sport, Spiel, Spannung – wer auf Golf steht, kann auf EA's Super-Game nicht verzichten!«

Gastkommentar von Manni: Ich persönlich hatte mich zwar für **Lost Patrol** als „Spiel des Monats" stark gemacht, mußte mich aber – um es mal überstumpft zu formulieren – des Mehrheitsbeschlusses beugen. **PGA Tour Golf** ist, um mich nicht mißzuverstehen, eine außerordentlich gute Sportsimulation. Nicht nur die vielen Extras, die „Überflieger", um sich die Fairway und das Green anzusehen, die Computer-Matrix auf dem Grün oder die Replay-Funktion, sondern auch die grafische Darstellung und die präzise Steuerung machen das EA-Produkt wohl zum besten Golfspiel seiner Klasse. Ja, fast jahrelang habe ich mich an *Leaderboard* erfreut. Nun habe ich PGA Tour Golf. Ein Programm, das noch besser, interessanter, „regelgerechter" (Qualifikationsrunden) und „runder" ist. Seit den Tagen von *Leaderboard* haben viele versucht, was ähnliches auf die Beine zu stellen. Leider hat nur PGA die ultima ratio in Sachen Golf. Klassespiel!

Und Achim meint: Als Golf-Freak bin ich begeistert: Noch nie sah ich eine solch authentische Simulation eines Sports, auch nicht des Golfs, wenngleich es auf diesem Sektor schon einige gute Programme gibt, denkt man an *Leaderboard* oder das – meiner Meinung nach noch bessere – *Super Masters* des Mega Drive. Doch nun, nachdem kaum noch eine freie Minute ohne **PGA Tour Golf** von mir „vergeudet" wird, scheint es mir, als seien dies alles Waisenkinder, denen irgendwie, irgendwo der gewisse Pepp fehlt.

Über sieben Minen mußt Du gehen


Titel: Lost Patrol, System: Amiga (angeschaut), Atari ST, empf. VK-Preis: ca. 85 Mark, Besonderheit: deutscher On-Screen-Text, Hersteller: Ocean Software, Manchester, England, Muster von: Bomico, Frankfurt/Kelsterbach.

Vietnam in den 60ern. Die Sümpfe: Malaria, Moskitos, Blutegel. Reisfelder: knietiefes Waten im Wasser, Gewehr über Kopf. Dörfer: Heckenschützen, harmlose Reisbauern, Vietcong.

Dschungel: feindliche Angriffe, erdrückende Hitze, Schwüle, Hinterhalte. LOST PATROL von OCEAN führt uns in diese harte, rauhe Welt, bei der es um eine versprengte Truppe geht, die den Weg zur US-Basis Du Hoc finden muß. Die sieben Überlebenden eines Helicopter-Absturzes werden von Sergeant Weaver angeführt. Die Truppe wird nun mit 'ner begrenzten Ration an Lebensmitteln versuchen, 94 Kilometer toughes Gelände zu durchqueren. Ob die Jungs das schaffen, hängt von Euren Führungsqualitäten ab.

LOST PATROL ist ein Strategie-Game mit vielen Action-Elementen. OCEAN hat es geschafft, ein „vormals" langatmiges Warfare-Spiel interessant zu gestalten.

Zu Beginn erhaltet Ihr im Vorspann die Geschichte plastisch auf dem Silbertablett (Monitor) serviert. Der laufende, sich wiederholende Sound paßt hervorragend zu diesem Drama, welches wahrlich nicht kriegsverherrlichend ist.

Die Steuerung erfolgt hauptsächlich über die Maus. Lediglich bei „Einzelkämpfern" wird der Stick benötigt. Das Hauptspielfeld erscheint. Ihr erkennt Euren Mauszeiger. Dieser befindet sich im Befehlskasten unten im Screen. Mit dem linken Maus-Ohr aktiviert Ihr die sichtbaren Icons. Das rechte Ohr beendet den Befehl: Die Pfeile lassen die Karte scrollen (guter Überblick übers Terrain); das „Gitter" steht für die Scouts (Kundschafter), von denen man maximal zwei bestallen kann. Die Lead-Funktion übernimmt Weaver. Bei Bedarf kann auch er gegen einen anderen „degradiert" werden. Das „M"-Symbol: Die Köpfe der Leute, die Ausdauer (S), die Moral (M) sowie Infos über deren Zustand werden hier angezeigt. Auf der rechten Seite befindet sich eine Windrose. Der Klick auf die Mitte läßt ein Pull-Down runter, wo wir die Marschgeschwindigkeit festlegen können. Der Rechtsklick auf den oberen Teil des Kastens führt uns zu weiteren Unter-Menüs: Spiel (Saven, Neustarten, Laden); Bericht (Untersuchung des Geländes, Rast – einstellbar durch gleichzeitiges Linksklicken in Minuten, Eingraben usw.), Fallen (Angaben über erbeutetes Feindgerät sowie eigene Handgranaten) Essen (die zu vergebenden Rationen) und Extras (Sound oder Bilder an oder aus ...). So, mit diesen Hilfsmitteln müssen wir auskommen, um die Basis zu erreichen.

Ich starte nun mit meiner Truppe als Weaver zu erst gen Norden. Zuvor habe ich übers „Gitter" die entsprechende Position ausgekundschaftet. Zunächst passiert nichts Außergewöhnliches. Rechts im Screen werden ab und an digitalisierte, „bewegte" Bilder eingeblendet. Ge-



»LOST PATROL – ein Drama, aber ein unvergeßliches Erlebnis!«

spenstisch – die Kombination zwischen visuellem und Sound-Effekt! Irgendwann einmal latsche ich, Weaver, auf eine Mine (Bild plus Text im Message-Feld). Ein Blick ins „M“ zeigt an, daß ich Verbrennungen an Armen und Beinen davongetragen habe. Die Ausdauer ist natürlich gesunken; die Moral verläßt mich. So wandern wir durch das düstre Tal, über Reisfelder, Hügel, Sümpfe und anderes Terrain . . .

Eine optimale Route anzugeben, ist mir momentan nicht möglich. Zu weit ist der Weg und zu unerfahren ist Manni (Weaver). Ich hab's lange versucht. Um es gleich vorwegzunehmen: Meine eigenen Jungs steckten mir aus Unzufriedenheit eine Handgranate in die Hose. Die Message dazu: „In Sekunden bist Du tot!“.

„Zwischendurch“ gibt's bei LOST PATROL einige gute Special Visual Effects: Da wir über die Windrose unsere Marschrichtung bestimmen, gelangen wir bisweilen auf einige Hinterhalte seitens der Vietcong. Mal wird von Scout Bachman ein Einzelner entdeckt (Stick-Kampf à la *International Karate*), mal stoßen wir auf ein Dorf. Dort haben wir die Möglichkeit, die Leute zu befragen, Lebensmittel zu ergattern oder Schlupflöcher zu untersuchen. Wer meint, mit „Kill one“ die Leute zur Aussage zu zwingen, liegt falsch. Ein normales Verhör ist stets der beste Weg.

Ab und an haben wir es mit Heckenschützen zu tun, auf die wir mit unserem Maschinengewehr schießen müssen, um zu überleben. Eine andere Szene zeigt ein Dorf in gewisser Entfernung. Unser Zielfernrohr weist einen „Zoom-Effekt“ auf. Es handelt sich um eine runde Echtzeit-Lupe mit vierfacher Vergrößerung!!! So kann man das Gelände und die Hütten genau ins Visier nehmen, um der Bedrohung durch den Vietcong Herr zu werden.

Normalerweise stoßen wir auf eine Spähtruppe des Feindes. Dieser feuert auf unseren Unterschlupf. Mittels Mausklick links können wir auf die Vietcong feuern; mit dem rechten Mausohr „erheben“ wir uns aus der Stellung. Dies ist besonders wichtig, wenn Handgranaten gezielt geworfen werden müssen. Man achte aber auch auf die noch verbliebene Munition! Geht diese aus, sollte man sich schleunigst zurückziehen.

Der wichtigste Aspekt ist und bleibt der strategische. Man wähle, je nach Lage der Dinge (Verwundungen, Hunger, Durst), die geeignete Marschgeschwindigkeit, gebe nur halbe Rationen aus und lasse die Truppe rasten. So gegen 22 Uhr ist es angebracht, eine längere Ruhepause einzulegen, da dies die Zeit der Wölfe (Vietcong) ist. Vorher kann man sich eingraben, um vor der Entdeckung durch den Feind gewappnet zu sein.

Die Ausdauer und Moral der Leute sollte hochgehalten werden. Deshalb lieber mal die Taktik variieren. Ab und zu die harte Gangart wählen; bisweilen die Zügel schleifen lassen. Über den „Ticker“ kommen dann unvermeidlicherweise die ersten schlechten Nachrichten: „Bachman stirbt“, „Bloom spricht mit anderen über Deinen merkwürdigen Führungsstil“ oder eben „Gomez hat kein Vertrauen mehr zu Dir. Er ersticht Dich mit dem Messer“...

Ich bin sicher, daß ich noch sehr viel Freude und Müben an LOST PATROL haben und verspüren werden. Aber: Der Reiz liegt gerade darin, die richtige Route zu finden. Der Super-Sound macben dieses computerisierte Drama zu einem unvergleichlichen Erlebnis. Schön wär's, wenn ich's bald schnallen würde, gefahrlos über die erste Hälfte des Terrains zu gelangen. LOST PATROL ist ein Strategie-Action-Game, das seines gleichen sucht! ■

Manfred Kleimann

Grafik	10
Sound	10
Spielaufbau	10
Motivation	10
Preis/Leistung	10

EINFACH, ABER GENIAL!

Titel: Plotting, **System:** Amiga (getestet), Atari ST (getestet), **Empf. VK-Preis:** ca. 75 DM, **Hersteller:** Ocean, England, **Muster von:** Ocean.

Man mag gar nicht mehr glauben, was OCEAN da in letzter Zeit alles an Lizenzen an Land geholt hat. Kein japanischer Hersteller von Arcade-Machines scheint sicher zu sein vor dem Riesenbudget des englischen Softwaregiganten. Dabei war die Qualität der letzten Releases nicht gerade mutmachend, da technisch selten ausgereift. Schade, sehr schade war das bei vielen schönen Spielhallentiteln, die somit nur mutiert, verhunzt und verstümmelt in die heimischen Floppys wanderten. Nicht so bei PLOTTING! Dem Hersteller des Originals, TAITO, wird's zwar egal sein, doch Plotting ist schlicht und ergreifend die beste Umsetzung, die Ocean seit langem abgeliefert hat.

Allerdings sollte man ehrenhalber eingestehen, daß bei der Umsetzung dieses Spiels auch kaum Probleme zu erwarten waren: Es gibt kein Scrolling, fast keine Animation, lediglich sechs verschiedene Sprites – ist das Ganze überhaupt noch ein Spiel? Oder vielleicht schon 'ne geistlose Fernsehsendung? Oder gar Tutti-Frutti? Aach, nix von alledem – Plotting ist ein Denkspiel!

Auf dem Spielfeld, das im Zwei-Spieler-Modus gesplittet wird, befindet sich auf der rechten Seite ein rechteckiger Block, der aus kleinen Einzelsteinen besteht, die mit verschiedenen Symbolen (vier gibt's) bedruckt sind. Ziel des Spieles ist es nun, eben diese Steine abzutragen, bis die vorgegebene Restanzahl oder sogar weniger übrig bleibt. Zu diesem Zweck steuert der Spieler ein kleines Quallenvieh, das sich auf der linken Seite lediglich vertikal bewegen läßt und eben diese Steine abschießen kann. Trifft ein abgeschossener Stein nun auf Steine mit dem gleichen Symbol, so verschwinden die getroffenen Blöcke, darüberliegende Steine rutschen übrigens nach. Sobald jedoch ein Stein mit einem fremden Symbol getroffen wird, wird dieses Teil zur Spielfigur zurückgeschleudert. Der Rest dürfte klar sein: Ihr müßt diesen zurückgeschleuderten Block wiederum auf entsprechende „Artgenossen" abfeuern.

Knifflig wird das Ganze deshalb, da Ihr Euch ganz fix selbst den Weg verbauen könnt, will heißen: Urplötzlich rammt der abgeschossene Stein den Boden des Spielfeldes, oder es ist nicht mehr möglich, gleichartige Steine zu treffen. Ist der GAU erstmal da, bekommt Ihr vom Rechner einen der drei Universalsteine zur Verfügung gestellt, mit denen Ihr abholzen könnt, was Ihr wollt. Ist der Vorrat aber aufgebraucht, ist das Spiel vorbei.

»Plotting sagt Tetris den Kampf an! Ergebnis: UNENTSCHIEDEN!

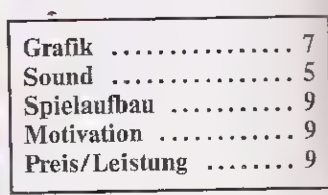
Na, ist das kein originelles Spielkonzept? Wer die ersten paar Levels erstmal angespielt hat, wird schnell merken, wie verflixt schwierig dieses Spiel sein kann. Grafisch dürft Ihr natürlich nicht allzuviel erwarten, doch die Ocean-Grafiker haben daran gedacht, die netten Backgrounds des Automaten rüberzuziehen. Von einem „netten" Sound kann allerdings keine Rede sein – „F4" schafft da Abhilfe.

Wer mit Plotting einen neuerlichen *Tetris*-Clone erwartet, wird angenehm überrascht sein. Plotting macht echt guten Fun und läßt sich locker-flockig spielen. Zudem gibt's als Goodies ein Construction-Set samt Save-Option, eine (nicht abspeichernde) Highscoreliste sowie ein Zwei-Spieler-Zeitspiel, bei dem auf Punktejagd gegangen wird. Leider fehlt ein Continue- oder Password-Modus. Wenn in jedem neuen Spiel immer wieder die ersten Levels mitgespielt werden müssen, wird's zuweilen recht ermüdend. Das erfrischend neue Konzept macht jedoch immer Lust auf mehr; die Suchtgefahr ist groß.

Auf dem Denkspielsektor ist Plotting mit Sicherheit eine wohltuende Neuerscheinung, die selbst dem legendären Tetris Konkurrenz macht. Zu diesem Programm kann man Ocean eigentlich nur gratulieren und jedem anraten, es sich mindest einmal anzuschauen. It's magic! ■

Michael Suck

Man schieße mit den Quadern auf die Quader. Einfach, nicht wahr?



Grafik	7
Sound	5
Spielaufbau	9
Motivation	9
Preis/Leistung	9



JAMES BOND 007
DER SPION, DER MICH LIEBTE
James Bond in seinem bislang härtesten Fall
Er ist Bond · Er ist wieder da · Er ist 007
James Bond ist wieder da, in einem klassischen, atemberaubenden Wettlauf gegen die Zeit, um die Welt vor dem verrückten, machtgierigen Karl Stromberg zu retten.
Setz dein ganzes Know-how ein, um eine weltweite Machtübernahme zu vereiteln, überliste Strombergs Helfershelfer und verhindere einen Atomkrieg zwischen Ost und West.
Die mitreißende Jagd führt über Land und in die Tiefe des Meeres, und du fährst dabei auch den von "Q" besonders modifizierten Lotus, der einen frisierten Motor hat und bis über die Zähne bewaffnet ist.
Bei diesem temporeichen, spannenden Bondabenteuer mußt du dich im Zweikampf bewähren, die Action auf mehreren Ebenen verfolgen und höchst vertrauliche Geheimcodes entschlüsseln.
Laß Dir Der Spion, der mich Liebte auf keinen Fall entgehen – eine Spitzenleistung der Programmierkunst!
BOMICO IHR SOFTWARE PARTNER SERVICELINE
Haben Sie Fragen zu BOMICO-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spielexperten helfen weiter! Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt! Tel.: 0 69 / 77 60 25
Vertrieb: BOMICO IHR SOFTWARE PARTNER
Elbinger Straße 1, 6000 Frankfurt/M. 90
Schriftliche Informationen nur gegen Rückporto
ROGER MOORE
JAMES BOND 007
THE SPY WHO LOVED ME
MGM/UA

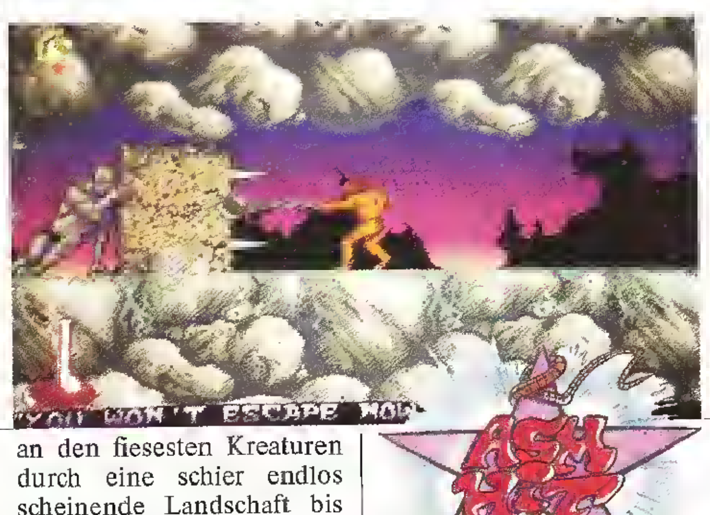
Hammerhartes Beast

Titel: Shadow of the Beast II, **System:** Amiga, ST (1991), **empf. VK-Preis:** ca. 110 DM, **Hersteller:** Psygnosis, Liverpool, **Muster von:** 27, 39, 42

Das Abenteuer im Lande Kara-Moon geht endlich weiter. PSYGNOSIS' langersehnter Nachfolger zu *Shadow of the Beast* ist da. Der beastige Hauptdarsteller hat sich nun wieder in seine urspüngliche menschliche Form verwandelt und ist zurückgekehrt, um seine Schwester aus den Klauen von Zelek (dem Bösewicht) zu befreien. Zeleks Vasallen haben das Mädel nämlich entführt und an einen geheimen Ort gebracht.

SHADOW OF THE BEAST II protzt schon vor Beginn des eigentlichen Spieles mit einem abgefahrenen Vorspann, in dem filmartig die Entführung des Mädels dargestellt wird. Man bekommt 'ne richtige Gänsehaut, wenn man sieht, wie das Böse in das Holzhaus eindringt.

Unser Held findet sich gleich nach dem Ablaufen des Vorspannes im Lande Kara-Moon wieder und muß sich nun seinen Weg vorbei



an den fiesesten Kreaturen durch eine schier endlos scheinende Landschaft bis zu Zelek persönlich durchkämpfen. Während seiner Reise trifft er auf allerhand interessante Kreaturen, die aber nicht immer „gekillt" werden müssen. Beast II besitzt nämlich einen eingebauten Parser, durch den das Game etwas mehr Adventure-Charakter bekommen soll. Allerdings versteht der Parser zu wenig Worte.

Beast II ist darüber hinaus um einigers umfangreicher und spielbarer geworden als sein etwas „lahmer" Vorgänger. Man ist von der „straighten" Baller- und Lauferei abgekommen und hat mehr logische Rätsel und Extras (zu finden in Schatztruhen) eingebaut. Die Anleitung verrät jedoch zu wenig über das Spiel. Man muß praktisch alles allein herausfinden.

Seine Schokoladenseite zeigt das Programm aber zweifelsohne im technischen Bereich. Fantastische Backgrounds, tolles Scrolling, super Animation und ein stimmungsvoller Sound lassen die (Co-)Prozessoren des Amiga auf Hochtouren laufen.

Mit Beast II hat das Liverpooler Softwarehaus Psygnosis endlich mal wieder ein lohnenswertes Spiel herausgebracht, das seinen Vorgänger, Beast I, um Längen schlägt. Unerfahrene Spieler sollten sich das Programm aber ersteinmal vorführen lassen, da es wegen des sehr hohen Schwierigkeitsgrades sicherlich nicht jedermanns Sache ist. ■

Torsten Oppermann

»Beast II übertrifft seine Vorgänger um Längen. Heute schon ein Klassiker!«

Kategorie	Wertung
Grafik	11
Sound	9
Spielabalauf	10
Motivation	10
Preis/Leistung	10

Brutal, aber gut

Titel: Wings of Fury, **System:** Commodore Amiga und 64, Atari ST, CPC, IBM PC, **empf. VK-Preis:** je nach System und Datenträger zwischen 50 und 85 Mark, **Hersteller:** Domark, England, **Muster von:** Domark, England.

WINGS OF FURY heißt DOMARKS neuester Streich, welcher sich als reinrassiges Shoot-'em-up-Game präsentiert. Der Spieler übernimmt hierbei den Part eines amerikanischen Piloten im Zweiten Weltkrieg. Zu Beginn startet der Spieler mit einem Kontingent von drei Flugzeugen – die er auf seinem Flugzeugträger wahlweise mit Bomben, Raketen oder Torpedos ausstatten läßt. Nebenbei verfügt die *Hellcat* über unendlich viele Schuß aus der Bordkanone, welche auch dringend benötigt werden.

Das Spielgeschehen wird von der Seite betrachtet – mit aufwendiger 3D-Grafik ist also nichts. Am unteren Bildschirmrand sind die wesentlichen Bordinstrumente zu sehen. Als Kampfziele sind Gefechtsstationen, Hütten, Soldaten, Schiffe und Flugzeuge vorhanden – das dürfte eigentlich reichen, oder? Die Grafik ist als schlicht zu bezeichnen – technisch gesehen wird eben 'ne strenge Diät gehalten. Die Soundeffekte sind da schon besser: Digitalisierte Geräuscheffekte sind zu hören und vermitteln das richtige „Metzel"-Feeling. Gänzlich in Ordnung geht der Spielspaß. Cruiser, Otti und ich kamen kaum noch von dem Programm los, obwohl es so simpel ist. Es macht einfach Spaß, durch die Gegend zu düsen und den Auftrag zu erfüllen, auch wenn das Ganze etwas brutal ist.

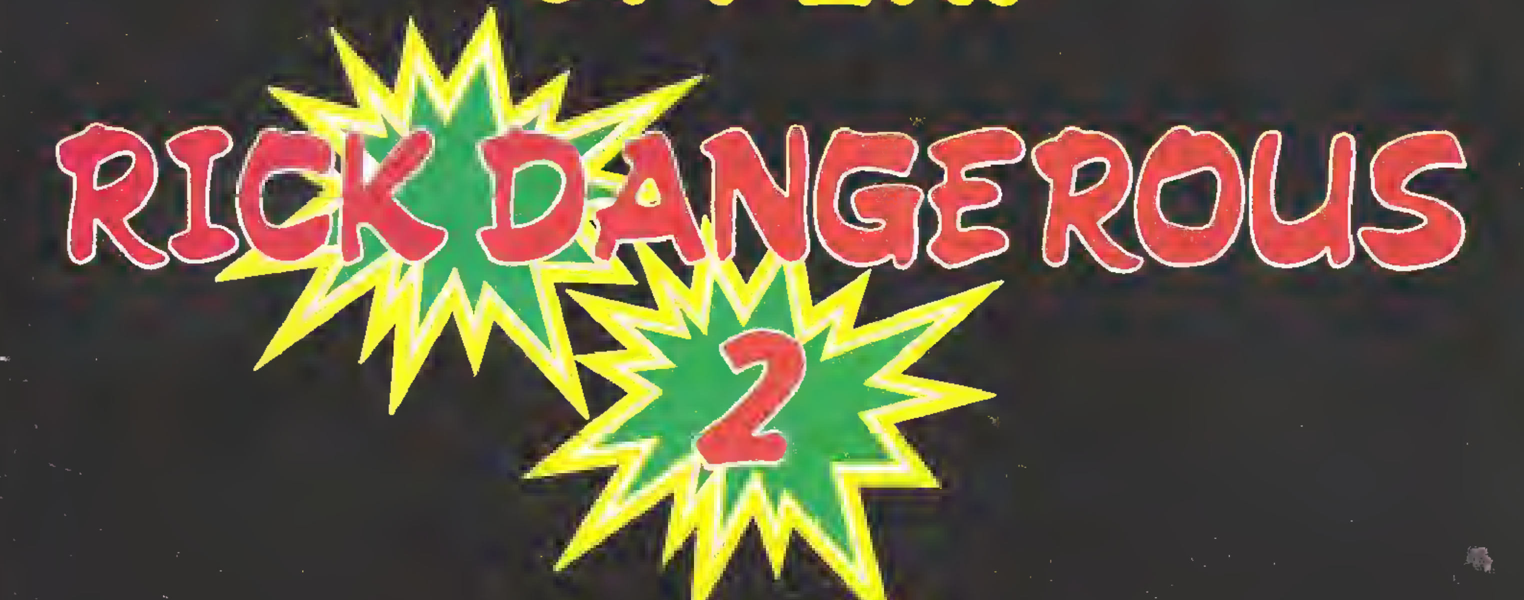
Wer also ein einfaches Shoot-'em-up-Game sucht, das viel Spaß macht, der ist mit Wings of Fury gut bedient. Zartbesaitete Naturen sollten aber vorsichtshalber probespielen. ■

Hans-Joachim Amann

Kategorie	Wertung
Grafik	6
Sound	7
Spielablauf	8
Motivation	8
Preis/Leistung	8



HALTET AUGEN OHREN OFFEN!



KANN JEDEN AUGENBLICK AUFKREUZEN

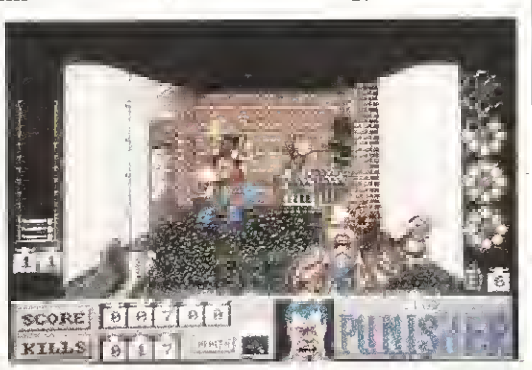
Ewig lockt das Poster



Titel: The Punisher, **System:** Amiga, Atari ST (beide getestet), **empf. VK-Preis:** ca. 70 Mark, **Hersteller:** The Edge, England, **Muster von:** Leisuresoft, Bergkamen-Rünthe.

Bevor ich mit dem Schreiben dieses Tests anfing, habe ich meinen Walkman mit so richtig fieser Metal-Mucke gespeist, um mich so richtig auf das Spiel THE PUNISHER einzustimmen. Aber anstatt in den erwarteten Mordwahn (den man für dieses Game ganz sicher braucht) zu verfallen, gefällt mir die Musi immer besser analog zur Abneigungssteigerung gegen das Softwarehaus THE EDGE.

Begründung: Wer ein solches Game produziert, dessen Story einfallslos, noch dazu maßlos gewaltfördernd und technisch völlig daneben ist ..., entlockt mir nur ein ungläubiges Kopfschütteln! Zu meiner Beruhigung trage ich mich mit dem Gedanken, daß es bei den gewissen Herren der BPS ein kräftiges Kopfnikken geben wird, wenn es um die Frage geht, ob dieses Game in die Liste aufgenommen wird oder nicht. An alle Scharfschützen unter Euch: Mit Indizierung wird nur unnötige Geldausgabe unterbunden. Ihr habt also nichts verpaßt!



Um meine Nerven zu schonen (die brauch' ich noch für weitere Ausgaben der ASM!), das Ganze in Kurzform:

Story: Schießbefehl.

Steuerung: Maus (Bedienung: anlegen, zielen, feuern.)

Space (fetzt alle Gegner auf einmal weg)

Zielen: Nur Kopfschüsse gelten als Treffer.

Waffen: verschiedene Wummen zur Auswahl. Smart-Bombs.

Gegner: abartig aussehende, aber lebensgefährliche Gesichtsbaracken.

Extras: Mutter mit Kind oder Liebespaar als Geisel (sind jedoch aus kugelsicherem Material geschnitzt).

Technik: Schlecht animierte Sprites, ungenaue Steuerung, regelmäßiger Absturz im vierten Bild, weiße Streifen überm Screen (auch nach dreimaliger Nachbestellung ließ man mir keine spielbare Version zukommen), Sound – nur im Titel, FX – können leider nicht abgestellt werden.

Zur Beruhigung des Käufers: ein supertolles Punisher-Poster, ein Comic-Strip, ein Aufkleber.

Mein Fazit: Diskette und Comic in die Verpackung legen, das Ganze mit dem Poster verpacken, mit dem Aufkleber zukleben, und ... schnellstens entsorgen!!! ■

Sandra Alter

Grafik	5
Sound	3
Spielablauf	1
Motivation	1
Preis/Leistung	2

Auf verlorenem Posten

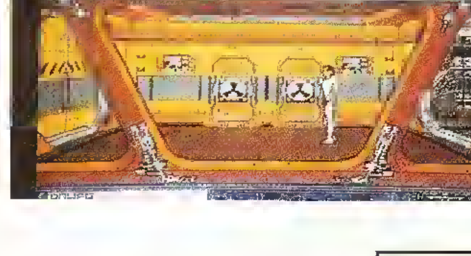


Titel: Starblade, **System:** Amiga, Atari ST (beide getestet), PC, **empf. VK-Preis:** ca. 75 Mark (Amiga, ST), ca. 85 Mark (PC), **Hersteller:** Silmarils, Frankreich, **Muster von:** Rushware, Kaarst.

Im Rahmen von Adventure und Action macht sich der Spieler bei STARBLADE VON SILMARILS in gewohnter Rolle, nämlich als Erdling, auf den Weg in ungewohnte Gefilde: ein fremdes Sonnensystem. Im Auftrag „Der kämpfenden Front der Wissenschaft" wird man anstelle des ermordeten Anführers Julius Gordan auf die Suche nach Magnetkarten geschickt, die, richtig zusammengesetzt, die Koordinaten von Cassandra ergeben. Cassandra ist der Name des Hauptquartieres der gegnerischen Macht. Diese hat ihrerseits die Order gegeben, alle unbekannten, nicht registrierten Raumschiffe zu eliminieren. Äußerste Vorsicht ist geboten!

Zu Spielbeginn ist es ratsam, als erstes das zur Verfügung stehende Raumschiff auf dessen Inhalt durchzuchecken. Bei gründlicher Durchsuchung der an Bord befindlichen Schränke und Lagerräume lassen sich nützliche Dinge wie Sauerstoffvorräte und Waffen finden. Diese werden für die Ausflüge auf die fremden Planeten dringend benötigt. Denn: Die Beschaffenheit der Planeten ist unterschiedlich, deren Bewohner verschieden gefährlich. Wieder im Kontrollraum angekommen, wird die Kontrolltafel drei aufgerufen, durch die man Informationen über die verschiedenen Planeten erhält. Hier wird dann auch das Ziel ausgewählt und bestimmt, ob mit konventionellem oder mit Hyper-Antrieb geflogen werden soll.

Dann geht's zur Sache. Auf zum Raumgleiter, um auf dem angewählten Planeten nach besagten Karten zu suchen. An genau diesem Punkt tritt das ein, was ich mal als „ziemlich schlaff" bezeichnen möchte. Auf dem Planeten angekommen, wird man zwar von schön gezeichneten Grafiken überrascht, die Gegner sind allerdings etwas rar und machen durch ihre schlechte Animation eher den Anschein von Frührentnern als den von Kämpfernaturen. Schon zwei Sprites genügen, und Scrolling und Animation schwinden nur so dahin.



Auf jedem der Planeten besteht die Möglichkeit, in unterirdischen Gängen einen Shop aufzusuchen, um sich mit Vorräten einzudekken. Tja, und das wäre dann auch schon der Inhalt von Ihrem Game gewesen, denn auch auf den anderen Welten verändert sich außer dem Hintergrund kaum etwas. Ziemlich müde, oder? Gähn! ■

Sandra Alter

Grafik	7
Sound	7
Spielablauf	3
Motivation	3
Preis/Leistung	4

Die Schwingen des Todes



Titel: Wings of Death, **System:** Atari ST/STE (getestet), Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** Thalion Software, Gütersloh, **Muster von:** Hersteller.

In der letzten ASM bereits kurz angerissen, nun in der endgültigen Version verfügbar: Marc Rosochas Shoot-'em-up WINGS OF DEATH ist endlich fertig. Wings of Death ist ein vertikal scrollendes Ballerspiel, wie es die ST-Fans auf ihren Rechnern bisher noch nicht gesehen haben, eine Mischung aus Science-Fiction- und Fantasy-Schießerei. Eine Kombination aus *Gunhed* und *Dragonspirit*. Die Backgrounds stammen aus dem Fantasybereich, die Waffen hingegen sehen recht futuristisch aus.



»Wings of Death – Thalions technisch perfekter Ballerhammer. Affenstark!«

Die Programmierung ist reinste „Knochenarbeit", ausgeführt von Marc Rosocha. Er nutzt den ST bis aufs Letzte aus. Das gesamte Spiel läuft mit 20 Bildern pro Sekunde ab. Über 90 (!) große, farbige Sprites sind zeitweise auf dem Bildschirm zu sehen. Während des Spiels sind programmierte Sounds (Jo Hippel) gepaart mit Digi-Effekten und – man höre und staune – Sprachausgabe zu hören. Wahnsinn!

Fünf verschiedene Extraweapons (jeweils fünffach ausbaubar) helfen beim Abknallen der unendlich vielen Gegner. Von riesigen Adlern bis ekligen Käfern hat Grafiker Erik Simon (Hauptgrafiker) so ziemlich alles, was es an fiesen Teilen gibt, eingebaut.

WOD ist übrigens eines der wenigen Spiele, das den STE richtig ausnutzt.

Leider ist WOD Marc Rosochas letztes Thalion-Werk. Nach Veröffentlichung dieses Megateiles wird er sich freiberuflich „durchkämpfen". Achtet auf ECLIPSE, sein eigenes Label, unter dem auch WOD erscheinen wird. WOD ist mit Abstand das allerbeste ST-Shoot'em-up. Jeder ST-User sollte sich dat Ding schnellstens kaufen! ■

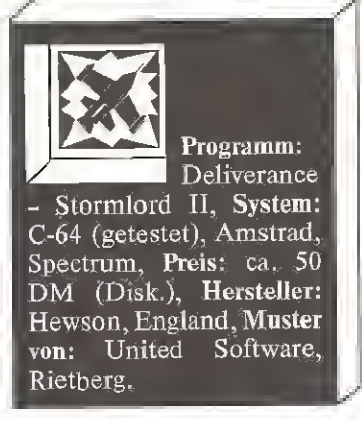
Torsten Oppermann

Grafik	10
Sound	11
Spielablauf	10
Motivation	10
Preis/Leistung	10



Wings of Death auf dem Atari ST.

Harte Zeiten



Programm: Deliverance – Stormlord II, **System:** C-64 (getestet), Amstrad, Spectrum, **Preis:** ca. 50 DM (Disk.), **Hersteller:** Hewson, England, **Muster von:** United Software, Rietberg.

Das Jahr 1990 scheint das Jahr der großen Fortsetzungen zu werden. Aus Hollywood gibt's so gut wie keine neuen Filme mehr, sondern nur noch Remakes – und auch die Softwarebranche entdeckt mehr und mehr die große Zugkraft populärer Titel. So ist es nicht verwunderlich, daß HEWSON nach einigen mäßigen Spielen tief in die Klamottenkiste griff, um endlich wieder mit einem Top-Act zu glänzen. Mit DELIVERANCE – STORMLORD II versucht das Erfolgsduo der *Exolon*-Programmierer Raffaelle Cecco und Nick Jones, an den großen Erfolg des letzten Jahres anzuknüpfen. Und damit ja nix schiefgeht, wurden die komplette Story, der Spielaufbau, der Spielablauf und sogar ein Teil der Grafiken vollständig übernommen. Zur Erinnerung: Bei Stormlord geht's um einen Typen, der aussieht wie ein Holzfäller und Feen aus der Hölle befreien muß. Das Ganze ist eine waschechte Jump-and-Run-Orgie, in der zahlreiche Hindernisse und Feinde überwunden werden müssen, bis die vorgegebene Anzahl von Feen befreit ist.



Deliverance hat den gleichen oberfiesen Schwierigkeitsgrad wie sein Vorläufer und läßt die an sich recht gut bemessene Anzahl von acht Leben schnellstens dahinschwinden. Aufsteigende Blasen, herabfallende Tropfen, kriechende Spinnen und umherflatternde Fledermäuse lassen dem Spieler keine Zeit zum Atemholen.

Nach tollen Neuerungen könnt Ihr jedoch vergeblich suchen, denn eigentlich gibt's bei Deliverance nur neue Stormlord-Levels. Wer Stormlord mochte, wird an Deliverance jedoch ebensoviel Freude haben. ■

Michael Suck

Grafik	9
Sound	10
Spielablauf	8
Motivation	7
Preis/Leistung	8

FEED BACK

Briefe an die Redaktion

EIN PAAR WARME . . .



. . . persönliche Worte zu Beginn eines jeden Feedbacks werden ab sofort auf kommende Attraktionen hinweisen. Ich, denn der Esel nennt sich immer zuerst, in meiner Eigenschaft als Leserbriefonkel, kümmere mich in rührender Art und Weise um die Zuschriften, die sich jeden Tag lawinenartig über die Redaktion ergießen (naja...). Zum Auftakt aller unserer Neuerungen wurde natürlich auch hier das Erscheinungbild ein bißchen aufpoliert, und mit diesem Geschreibsel hier wird das Feedback insgesamt hoffentlich etwas netter und... äääääh. Aber machen wir's kurz. Ich glaube kaum, daß ich diesmal einen Aufruf zum Schreiben von Leserbriefen starten muß, da die neue ASM sicher genügend Anlaß gibt, sich mal an ein Blatt Papier zu setzen. In Erwartung Eurer Post und meines Urlaubs (eine Woche London plus zwei Wochen Regenwetter) schließe ich für heute. Viel Vergnügen (und was auch immer) bei der Lektüre des Feedback. Alles weitere demnächst! Euer Uli

„Traber-Derby, Ostberlin?"

Ich möchte Euch hundertmal, ja sogar tausendmal dafür danken, daß Ihr meine Moral und meine Mentalität wieder hergerichtet habt, meine kleinen grauen Zellen nun wieder arbeiten können, (dank Eurer Hilfe), mein Weltbild sich wieder verbessert hat und daß ich schon wieder zu leichten Computerspielaktivitäten fähig bin. Kaufte ich mir doch nach Monaten wieder die ASM, schlug sie auf und fand erstaunlicherweise nichts, aber auch rein gar nichts (nicht mal beim Suchen mit der Lupe) über die DDR! Keine Berichte von eventueller Zusammenarbeit mit der Deutschen Demokratischen Republik, keine DDR-Software, keine Interviews mit DDR-Experten etc. etc. etc.!

Sonst kann ich jede x-beliebige Zeitschrift aufschlagen, mir jede x-beliebige Fernsehsendung anschauen, jede x-beliebige Radiosendung anhören, ich lese, sehe und höre den ganzen lieben Tag nichts als DDR, DDR und nochmals DDR. Vielleicht war den einen oder anderen Tag auch noch ein bißchen DDR dabei. Gibt es denn nichts anderes mehr auf dieser Welt? Da muß man doch letztendlich Wahnvorstellungen kriegen (Entschuldigung, ich wollte sagen: bekommen!).

Ihr, die kein Wort über die DDR verloren habt (Ich kann es immer noch nicht fassen, daß wenigstens die ASM-Welt noch in Ordnung ist.), betrachte ich als nichts weniger als meine Lebensretter! (Ich werde Euch mit ewigem ASM-Kauf dafür danken.) Solltet Ihr bereits in vorigen Ausgaben über das Hauptthema DDR berichtet haben, teilt es mir bitte nicht mit, dies würde unweigerlich zu einem sofortigen Nervenzusammenbruch und letztendlich unweigerlich auch zu meinem Tode führen! Nun dürft Ihr meine extra für Euch komponierte Lobeshymne anhören.

Da ich nun schon den Wert einer Briefmarke für dieses unwichtige Thema (im Vergleich zum Thema DDR) ausgegeben habe, könnte ich zusätzlich noch eine Frage anbringen. In Anbetracht der gerade zu Ende gegangenen Traber-Derby-Woche in Berlin frage ich mich, ob es nicht vielleicht eine Sportsimulation auf dem C-64 dafür gäbe. Da ich schon beim Lotto und beim Pferderennen kein Glück habe, könnte ich ja in Sachen Abdruck beim Feedback unter Umständen... vielleicht... eventuell... und sogar... jaaaa? Ich sehe, Ihr versteht mich.

P.S. Ich hoffe (nein ich fordere), daß Ihr keinen Brief zum Thema DDR dem meinigen vorzieht.

In ewiger Treue und Liebe:

Chergon

(Anmerkung der Redaktion: Lieber Chergon. Wir wissen nicht, ob Dein Vorname ost- oder westdeutscher Herkunft ist. Die Redaktion vermutet, daß Du ein solcher Schlimmling bist, der sich am 3. Oktober die ganze Zeit über auf dem Klo verbarrikadiert hat, um der Info-Flut seitens der Medien zu entgehen. Bleiben wir mal bei den Tatsachen. ASM kann nicht über „DDR-Aktivitäten" – wie Du es nennst – berichten, da das Thema Software in dem nicht mehr realexsistierenden Mitteldeutschland noch nicht relevant ist. Basta!

Zu Deiner „Pferde-Frage": Nein, es gibt keine „Traber Simulation„ oder einen „Traber Construction Kit". Und: Wir wollen nicht hoffen, daß die Traber-Derby-Woche im Ostteil Berlins stattgefunden hat. In Deinem Sinne... die ASM-Red.)

„Poetisch idiotisch"

Und nun. . . Die Heiligkeit der Zeilen: Ich möge hiermit einige Bemerkungen in die Fröhlichkeit der Runde schreiben, mit denen ich doch so hoffe, endlich einmal eine Hoffnung der Welt auf das folgende zu richten. . . (doch meine ich so sicher, nicht

verrückt zu sein).... Also nun...
Man möge mir bitte nicht verzeihen, wenn ich jetzt sage und denke, daß diese Dinger doof sind! Sie sind für die ASM der Untergang... die Konscholen... und jetzt ein BEISPIEL:
Die Konsole:
Sie wird unter der Hand eines einsamen Arbeiters ohne Urlaub in Japan gebaut, und dann kommt sie über das gosche (ich meine GROSCHE) und schmutzige Wasser zu uns in die doofen Läden... aber das ist sicher (leider) ganz normal...
Das Rind (Kind):
Es ist 7 bis 10 Jahre alt und freut sich seines noch schönen Lebens. Eines Tages hüpft es in einen Laden und sieht ES! Es ist ein Kind (das eine 'es'), und es will die SPIEL-Konsole (das andere 'es') natürlich haben... es schreit... es weint... es kotzt?... und dann... der GROSSE Moment... der Vater (Mutter) gibt nach und schenkt seinem Rind (Kind) dasch Ding! Es ist so traurig, aber wahr... das Kind (Rind) kauft sich ein Spiel (oder mehrere)...,ohne natürlich in ein ASM oder gleiches zu schauen, da es doch nur spielen will und nicht lesen...,das kleine Kind... Es werden immer mehr Konsolen... das Geschäft läuft... keiner liest mehr die ASM...,so sie doch sooooo fleißig Konsolen-Spiele testet... DIE ARME ASCHM???!!!!!!
Also, was ich mit diesem doch nicht so sehr zu verachtenden Briefe sagen will, ist, daß Ihr weniger Konsolen-Spiele testen sollt... oder gar keine mehr... Es bringt ja doch nichts... Hab ich recht???... Klar... !!!
Oh, bitte gebet diesem lieben Brief doch die gering Chance, daß ihn jeder lesen kann...
DRUCKET IHN DOCH ACH BITTE AB? OH, BITTE...
Habt Ihr'n Hund?

Ein LOM

(Anmerkung d. Red: Ich glaube, daß Deine Kenntnisse in Versen, Stabreimen oder im Mittelhochdeutschen ziemlich begrenzt sind. Ähnliches vermute ich in bezug auf Konsolen. Die Konsolen sind beileibe schon keine Kid-Machines mehr. In ein paar Monaten wird auch Deine Mutti Dir eine Handheld schenken, klar? Somit bleibst Du auf dem laufenden und kannst getrost Deine Schillerspeare-Lektüre beiseite legen. Auf Deine letzte – merkwürdige – Frage: Ja, Manni hat gerade einen niegelnagelneuen Hund an Land gezogen – eine Englische Bulldogge.)

„Drastische Verteuerung"

Als ich mir Kick Off 2 (Computertyp Amiga) bestellte, wurde es mir „30,00 DM" teurer zugeschickt. 30,00 DM! Meinem Freund ging es genauso schlecht (wenn nicht noch schlimmer). Als sein Kick Off 2 (Computertyp C 64) gekommen ist, war es „15,00 DM" teurer – und ohne World Cup 90, obwohl es auf der Bestellungsliste (ASM Nr.9 Aug./September 1990 Seite xx) stand. Und außerdem hat dann noch „Der Pokal" nicht funktioniert. Also eine größere Frechheit habe ich noch nicht erlebt. Ich würde den Computerfreaks raten, scharf nachzudenken, bevor sie etwas bestellen. Und da wollte ich noch fragen (hätte es bald vergessen), kann man dagegen überhaupt etwas unternehmen, auch wenn man per Nachnahme gezahlt hat?

Reinhard

(Anmerkung d. Red: Reinhard, es gibt Ware, die vom Umtausch ausgeschlossen ist. Prüfe bitte beim Händler nach, ob dies der Fall ist. Falls sich ein derart hoher Preisunterschied ergibt, ist der Händler verpflichtet, Auskunft darüber zu geben, wo die „Mehrkosten" angefallen sind. Nach dem Wettbewerbsgesetz (BGB) ist eine drastische Verteuerung eines Produktes dem Käufer mitzuteilen. Recherchiere und frage danach um Rechtsbeistand. Dies sind keine Bagatellfälle.)

„KONIX ausgestorben?"

In Ihrer Ausgabe 12/89 konnte man noch lesen, daß obiges Video-Spielsystem vermutlich Weihnachten 1989 zu erwerben sei. Seit knapp 8 Monaten aber totales Stillschweigen.
Was ist aus dem System geworden. Ist es bereits gestorben? Oder steckt es noch technisch in Schwierigkeiten?
Eine detailierte Info an die Leser, ob das System aufgegeben wurde oder wann mit dem Verkauf gerechnet werden kann, wäre in einer der nächsten Ausgaben von ASM wünschenswert. Vielleicht können Sie sich bei Konix näher erkundigen?

Michael Stangl

(Anmerkung d. Red: Der KONIX-„Gyn-Stuhl", wie ich – Manni – ihn einmal bezeichnet habe, wird sicherlich nicht auf den Markt kommen. Die Firma Konix hat einige kleine pecuniäre Probleme gehabt. Man muß sich erst wieder konsolidieren. Zur Zeit geht nichts!)

„Armer Raubkopierer"

Mit Erstaunen und Bestürzung habe ich im Feedback 9/90 den Brief von ACROPOLE (Überschrift: Netter Besuch) gelesen. Unglaublich, wie kaltschnäuzig und unbeeindruckt hier ein offensichtlich noch minderjähriger Raubkopierer über eine bei ihm durchgeführte Hausdurchsuchung berichtet: Kaum sind die Kripobeamten aus dem Haus, werden vom Freund neue Raubkopien angefordert. Freude über die Disketten, die man (leider nur leer) von der Kripo zurückbekommt, und beim nächsten Mal ist man ja sowieso auf einen Besuch vorbereitet. Und was hat er aus dem peinlichen Polizeibesuch gelernt? Ist doch klar: Er benutzt weiterhin Raubkopien, denn er ist ja ein Freak! Peng! Was, bitteschön, hat ein Computer-Freak mit Raubkopien zu tun? Ich selbst bezeichne mich als Compi-Freak, weil ich mich seit vielen Jahren mit Assembler-Programmierung befasse. Ab und zu wage ich natürlich auch mal ein Spielchen auf meiner Maschine. Mit Raubkopien habe ich jedoch nichts, aber auch gar nichts am Hut. Ist doch mehr eine Sammelsucht, der die Kids da verfallen sind, nach dem Motto: „Wer ist der Beste in town". Wirklich gute Programme sind eher selten und ohne Anleitung oft gar nicht spielbar! Das Jüngelchen mit der Hausdurchsuchung sollte sich lieber mal den Kopf darüber zerbrechen, wo er ohne die ehrlichen User wäre, mit deren Geld die Softwarefirmen die Programme produzieren, die er als Raubkopien in seiner Disk-Box (oder sonst wo) stehen hat! Zumindest für ACROPOLE ist eine solche Überlegung wohl (noch?) zuviel verlangt. Warten wir die zweite Hausdurchsuchung ab! Ciao!

RIPLEY Olaf Gaide

(Anmerkung d. Red: Olaf, ich bin sicher, man wird sich nach Deiner Antwort die Köpfe zerbrechen!)

„American Way of Life"

Am 24.07.90 war im ZDF die Reportage über „Kinder im Krieg". Darin sagte ein ca. 11-12 Jahre alter Junge, der einer Straßen-Gang von Los Angelas angehört, daß „das Töten von Menschen genauso lustig ist wie diese Computer-Spiele!" (man sah im Hintergrund ein typisches Hau-drauf-und-töte-Spiel)
Damit erübrigt sich sicher jedes weitere Wort zum Thema Brutalo-Spiele...

Thomas

(Anmerkung d. Red: Man kann sicherlich nicht bestreiten, daß US-Kids eine etwas andere Realität in ihrem Umfeld vorfinden. Viele amerikanische Eltern kaufen ihren Kindern Computer & Konsolen, um sie von der Straße – Kriminalität – fernzuhalten. Aber, mal Hand aufs Herz: Sind nicht gerade Kino- und TV-Versionen sogenannter „beliebter" Krimihelden – Mike Hammer & Co. – die wahren Gewaltverherrlicher?) Bewegte Bilder oder St. Pauli live spiegeln unsere Realität mit Sicherheit „besser und genauer" wider.)

„Berechtigte Kritik?"

Ich schreibe diesen Brief an Euch, weil ich...
1) nicht weiß, an wen ich ihn sonst richten sollte.
2) glaube, daß Ihr auf dem Spielesektor einigermaßen kompetent seid.
3) hoffe, daß Euer Blatt auch von ein paar Software- (insbesondere Spiele) Herstellern ab und zu gelesen wird.
Vielleicht könnt Ihr meine vernichtende Kritik ja auch an einige Softwarefritzen weitergeben.
Also: Ich besitze seit gut einem Jahr einen AMIGA 500. Ich benutze (und kaufe, jawohl!) vorwiegend Grafik- und Soundprogramme. Gegen gute Spiele habe ich aber nichts einzuwenden, weshalb ich mir hin und wieder eines zulege.
Doch genau deshalb platzt mir jetzt bald der Kragen! Weshalb



muß eigentlich jeder verd... Kopierschutz auf der Diskette herumfuhrwerken, daß es dem wildesten Disco-Scratcher Angst und Bange würde? Beim größten Teil der Spiele, die ich mir bis jetzt zugelegt habe, gab nach wenigen (sprich vier oder fünf) Ladevorgängen die Diskette den Geist auf.
Jüngstes Beispiel: Rock & Roll von Rainbow Arts. Bevor überhaupt mal das Intro erscheint, fährt der Schreib/Lese-Knopf 6-7 mal wild über die Diskette hin und her. Das Ergebnis: Beim vierten oder fünften Mal Laden wurde die zweite Disk nicht mehr erkannt. Dort werden nämlich im gleichen Verfahren die Higb-Scores draufgekratzt. Und bei jedem neuen Level: Scratch - Scratch - Scratch. Muß das denn wirklich sein? Ist es nicht möglich, einen Kopierschutz zu bauen, der die Diskette einigermaßen in Rube läßt? Was ist überhaupt der Sinn bei dieser Hobelei? Ein, zwei mal bei Spielstart lasse ich ja noch durchgehen, aber das ganze Spiel über?
Ich habe schon Angst, mir ein neues Spiel zu kaufen, da ich bis jetzt in den meisten Fällen gezwungen war, die geschrotteten Disketten nach wenigen Tagen umtauschen zu lassen, was nicht selten mit einigem Ärger verbunden ist. Beispiel: Auf der AMIGA '89 habe ich mir XENON II am Stand von XXX gekauft. Nach zehn erfolglosen Versuchen (nach dem Intro war Sense), schickte ich die Disketten zurück, mit der Bitte um Umtausch. Nach ca. sechs Wochen schrieb ich einen zweiten Brief und rief kurz darauf auch noch an, um den Stand der Dinge zu erfahren. Doch erst als ich in einem Einschreibebrief eine Frist für den Umtausch setzte, wurde mir das Spiel zugeschickt (am letzten Fristtag!).
Und der ganze Ärger nur, weil der Kopierschutz entweder von vornherein unbrauchbar ist, wenn er die mit ihm erstellte Disk nicht erkennt, oder weil mit dem Schreib-/Lesekopf die Diskette totgefahren wird. An alle Softwarheinis, die es noch nicht wissen: Der Schreib-/Lesekopf berührt die Diskette während des Zugriffs!
Sagt jetzt nicht, daß es an meinem Laufwerk liegt! Alle anderen Programme (ich spreche von stinknormalen Amiga-Dos-Disketten) werden einwandfrei geladen. Auch Schreiben funktioniert ohne jedes Problem.
He, an alle Irren, die sich ständig schlimmere Diskettenfoltermethoden ausdenken: Bis jetzt habe ich noch was gegen Raubkopien. Aber wenn das so weitergeht, werde ich meinen Standpunkt noch einmal überdenken! Mit freundlichen Grüßen an die ASM-Redaktion und Verwünschungen an alle Diskettenscratcher.

Norbert B.

(Anmerkung d. Red: Der Abdruck Deines Schreibens wird mit Sicherheit dafür sorgen, daß gewisse Leute sich dem angesprochenen Problemen widmen. Falls nicht, wird ASM sie „zwingen", diesen Brief zu lesen.)

„ASM für 'Quotenregelung'"

Ich habe nun schon seit einigen Ausgaben mit zugesehen (oder gelesen), daß viele Computerfreaks über die Konsolentests meckern. Ich als Mega-Drive-Besitzer kann mich nur beklagen, daß mir pro Ausgabe nur 2-3 Spieletests zum Kauf bzw. Nichtkauf weiterhelfen, deshalb möchte ich gerne diese Amiga- bzw. ST-Besitzer bitten, die unfairen Leserbriefe sein zu lassen. Diese denken wohl immer noch, daß das Mega-Drive ein „Telespiel" wie einst das Atari VCS sei. Oh nein... Dieses Ding hat einiges mehr auf dem Kasten (vielleicht solltet ihr es euch mal anschauen und staunen.).
Ich besitze nun schon seit drei Jahren einen Amiga und habe mir nun ein Mega-Drive zugelegt, mit dem ich voll zufrieden bin, denn da gibt's niemals irgendwelche Amiga-Gurus bzw. ST-Bomben, Ladezeiten, defekte Programme oder eine schlechte Spielbarkeit, und vor allem ist fast jedes Spiel sein Geld wert (man denke nur an die vielen Schrottspiele für Amiga & Co, wofür man auch noch Geld zahlen muß).
Ich will nichts gegen den Amiga (ST) sagen, denn dieser kann auch, wenn die Programmierer wollen (siehe Turrican). Nur wird er leider selten voll ausgereizt. Auf dem Mega-Drive ist das ganz anders. Man kann sich fast jedes Modul kaufen, denn, was man da für sein Geld bekommt, zeichnet sich aus durch Automatenqualität und eine hervorragende Spielbarkeit.
Ich, als stolzer Konsolenbesitzer, kann Euch also nur bitten, mehr Tests für dies zu bringen (es gibt genug Spiele, die Ihr noch nicht getestet habt.), und die Amiga/ST/usw.-Freaks möchte ich bitten, endlich diese unverschämten Briefe sein zu lassen.
Noch ein Tip für den Secret-Service (Mega-Drive):
Wählt bei Super-Shinobi im Option-Menü bei den Shurikans 00. Nach wenigen Sekunden erscheint eine liegende Acht (= unendlich).

ETL (ein treuer Leser)

(Anmerkung d. Red: Manche lieben sie, viele hassen sie (noch). Die Konsolen - in Deinem Falle das Mega Drive - sind stark im Kommen. ASM ist stets bemüht, so viel wie möglich Stoff zu den „Tastaturlosen" zu testen. Wenn der Trend sich ändert - und das wird in zwei Jahren der Fall sein -, muß man sich wohl von dem einen oder anderen HC-System „trennen" müssen, um mehr auf Konsolen-Spiele einzugehen. Aber: Momentan sind die Amigas, STs, 64-er, PCs & Co. noch in der Überzahl. ASM bittet um Verständnis für die augenblickliche „Quotenregelung"!)

„Ist Manni sympathisch?"

Seit September '89 bin ich ein treuer ASM Leser, und ich muß sagen, daß sie mir bisher von allen Software-Zeitschriften am besten gefällt, dennoch etwas Kritik: das Inhaltsverzeichnis ist völlig unübersichtlich. Und warum sind Eure Bildschirmfotos so unscharf (bei Xxxxx Xxxx sind sie besser, beim Xxxx Xxxx herausragend!).
Nun noch eine kleine Geschichte zum Thema ASM: Nach einigen Spiele-Fehlkäufen eines Amiga-Neulings aus meiner Klasse, riet ich demselben, ASM zu kaufen, denn dann wisse er, wo's langgeht. Seine Antwort (nach einer Probelektüre) lautete: (Zitat) „Nein, die kaufe ich nicht, da sind ja lauter Tests von Spielen drin, die ich gar nicht habe."
P.S. - Ich finde es eine Frechheit, immer so auf Manfred rumzutrampeln, Manfred, hörst Du, ich finde Dich sympatisch!

Martin

(Anmerkung v. Manni: Hallo, Getreuer! Ich bin natürlich mächtig stolz, daß Dir die ASM so gut gefällt. Das Inhaltsverzeichnis wird, wie auch „einige andere Sachen", ein neues Outfit bekommen. Siehe Seite 4 & 5! Unseren Fotografen (hja) schätzen wir; für die Pressefotos können wir nichts. Ich bin sicher, daß Du Deinen Freund noch von der ASM überzeugen kannst. Denn: Wenn wir nicht mehr Leser bekommen, erhöht sich mein Gehalt nicht. Das Image, das ich besitze, finde ich gar nicht so übel. Ich spüre dieses auf mir rumtrampeln eigentlich nur selten. Mach's gut! In erwiderter Sympathie - Manfred.)

„Von Lamern & Losern"

Da in letzter Zeit wieder das "Betrügen„ aktuell ist, wollte ich dazu auch mal meine Meinung sagen. Man liest immer wieder Sätze wie: „... schreibt nicht an... er bescheißt euch um eure Disk...".

Und jetzt kommt's: Bei den großen, coolen Gruppen ist das, wenn es mal so sein sollte, meistens anders... Ich habe selber sowas erlebt, aus mir so'n Lamer mir uralten Stuff schickte! Dann nämlich ist es kein Wunder, daß man kein Bock hat, noch mit dem zu tauschen. Somit denkt man sich: „Das Porto kann ich mir gleich sparen... „ Und somit behält man natürlich auch gleich das, was er geschickt hat (Disk, Geld usw.)! Dazu hat man ja den großen Namen (siehe IKARI...). Und bei dem Punkt müßte der Lamer eigentlich Bescheid wissen, daß er mit seinem Stuff keine Chance hat. Deshalb frage ich mich immer wieder, warum diese Lamefrösche es nicht lassen! Aber nein, es muß gleich 'ne Anzeige in die Zeitschrift, daß man nicht zu dem schreiben soll! Ich hoffe, mit diesem Brief haben es die Loser geschnallt.

Aber ich weiß jetzt schon, daß es wieder jede Menge Kritiken geben wird (von den Lamern persönlich)... Ich hoffe, daß Ihr, ASM, diesen Brief abdruckt. Danke!

A-MAN OF TROPIC

(Anmerkung d. Red: Entfällt. Wir lassen Deine Zeilen kommentarlos stehen. Mal sehen, wer darüber nachdenkt!)

„Zwei verschiedene Preise"

Betr. Test von „All Dogs go to Heaven," geschrieben von S. Alter.

Das Spiel muß wohl wirklich einen „schizophren" machen, denn Ihr schreibt Empf. VK-Preis 85,00 DM, dann schreibt Sandra in den ersten Zeilen, daß das Spiel 140,00 DM kostet (Zitat: „Diese Frechheit kostet zu allem Überfluß nur lächerliche 140,00 DM.") und in den letzten Zeilen schrieb sie, daß es 85,00 DM kostet. (Zitat: „Weil das Game nun so toll war, nur 85 Mark kostet... Schreiblette!!!")

Fazit:

1. Aus oben genannten Gründen macht das Spiel wirklich verrückt. (It makes me crazy!!!)

oder

2. Gibt es bei einem schizophrenen Spiel auch schizophrene Preise?

oder

3. Bin ich vielleicht verrückt vom Testlesen (hab' ich mich verlesen oder so?)?

Für eine Klarstellung im nächsten Feedback wäre ich Ihnen dankbar.

P.S.: Am Schluß bemerke ich, daß ich mich wirklich schon verlesen habe. Es steht nämlich bei Empf. VK-Preis: ca. 85 Klötze!!! (nicht DM!) Wer weiß? Vielleicht sind 85 Klötze ja 140,00 DM wert... (Haha!!)

Werner Hartmann

(Anmerkung d. Red: Die Bewußtseinsspaltung – Du nennst es schizophren – liegt nicht etwa bei Sandra, sondern geht auf das Konto der technischen Endherstellung. Der Grund: Das ursprünglich für 140 Mark angegebene Game „verbilligte" sich schon nach einigen Tagen auf 85 Klötze, pardon: Steine. ASM und Sandra bitten um Entschuldigung und kündigen an, daß die Leute von der Korrektur am kommenden Freitag, 20 Uhr öffentlich ausgepeitscht werden. Nur Du darfst leider nicht zugegen sein...)

„Test verschlafen?"

Wie üblich das gewohnte Lob usw. Aber nun zum Grund meines Schreibens: Ich bin schon seit Heft 12/87 dabei und habe keine Ausgabe verpaßt. Doch ich lese auch Euer Konkurrenzblatt „Power Play" (verzeiht mir), und da fiel mir etwas Seltsames auf: Die ASM hat das Game „Starflight" im Heft 2/90 getestet. Jedoch steht im Powerplay-Heft 2/89 das Spiel Starflight von Electronic Arts auf dem 1. Platz einer Top 3 als bestes Spiel auf dem MS Dos von 87! Ist es das gleiche Spiel? (Es ist auch ein Weltraum-Rollenspiel.)

Frage 2: Mag Peter Braun Amiga-Musik oder den Amiga selbst? Wenn ja, warum schreibt er beim Test von „Time Soldier" Heft 8+9/90 wörtlich (ich zitiere): „Ein paar schlaffe Grafik-Effekte, dazu müder, vor sich hinplätschender Sound im typischen Amiga-Klang" (Zitat Ende)? Es gibt auch Supersound auf dem Amiga (z. B. R-Type, Blood Money usw.), um nur ein paar Beispiele zu nennen.

Frage 3: Ich finde es super, daß Ihr nun endlich über Paradroid 90 berichtet, aber es gab im obengenannten Konkurenzheft Ausgabe 5/89 (glaube ich) ein Spiel, das „Heavy Metal Paradroid" heißt. Sind es etwa die gleichen?

So, nun liegt es an Euch, ob Ihr mich mit diesen ungeklärten Fragen sterben laßt oder ob Ihr den Brief veröffentlicht und mir antwortet! Aber trotzdem nichts für ungut, und macht weiter so (ich bleibe Euch trotzdem treu und lese ASM weiter.).

Nightcrawler

(Anmerkung d. Red: „Starflight I" und dessen zweiten Teil – das war die Neuheit – wollten wir gern noch einmal gegenüberstellen. Zwei gute Spiele. Warum nicht den ersten noch mal ins Gedächtnis rufen?

Peter hat da – wie wir alle – so seine Geschmacksrichtung. Natürlich kennt sich Peter bestens mit Sounds allerlei Art aus. Nur: Bei „Time Soldier" ist das Klanggebilde – nach Peters Angaben – so schlimm, daß wir um seine mentale Gesundheit fürchten mußten.

Zu Punkt 3: „Heavy Metal Paradroid" ist/war eine leicht „erweiterte" Form des 8bit-Titels. „Paradroid 90" und gehört allein den 16bittern.)

„Tatsachen"

Eigentlich schreibe ich nie an das ASM-Feedback, doch in den letzten ASM-Ausgaben breitet sich ein Thema im Feedback aus, welches endgültig einmal geklärt werden müßte. Den Anstoß zu dieser Diskussion gab ein gewisser Rico Valsangiacomo, und obwohl bisher viele Gute dann ihre Meinung geschrieben haben, hat bisher keiner erkannt, worum es eigentlich geht. Das Thema heißt „Okkulte Software" und soll mit diesem Brief abgeschlossen werden.

Bei den von R. V. kritisierten Spielen handelt es sich zum Großteil um Fantasy-Rollenspiele. Der Fehler von ihm liegt darin, die Fantasy nicht vom Okkultismus unterscheiden zu können. Also will ich hier erst einmal erklären, was Fantasy ist. Dabei beziehe ich mich u. a. auf „Das große Buch der Fantasy". Die Fantasy befaßt sich mit der Erfindung imaginärer Welten, deren Geschöpfe in einer magischen Zeit ohne Naturwissenschaft und Technik leben. In Computerspielen gibt es zum Beispiel Tolkiens Mittelerde, die Welt Krynn, die Forgotten Realms oder Britannia. Innerhalb dieser Welten erhebt ihr Erfinder die Magie zur Selbstverständlichkeit. Doch nicht nur die Magie, sondern auch Geschöpfe wie Elfen oder Drachen, Religionen und eine eigenständige Geographie wird innerhalb dieser Welten einfach zur Wirklichkeit gemacht. Wenn man beispielsweise ein Fantasybuch liest, hat man vorher im stillen mit dem Autor vereinbart, daß die Regeln, die dieser innerhalb seiner Welt aufgestellt hat, für dieses Buch gelten. Wenn man dann mit dem Buch fertig ist, zählen diese Regeln nicht mehr. So würde niemand, der gerade aus Krynn „zurückkommt„ versuchen, einen „Hold-Person"-Spruch auf seinen Chef loszulassen.

Beim Okkultismus hingegen existiert z. B. Satan wirklich. Hier liegt der größte Unterschied zur Fantasy. In der Fantasy weiß man, daß die Orks, gegen die man gerade kämpft, nicht existieren.

Spiele wie „Curse of the Azure Bonds" oder „Bard's Tale" haben also nicht den Okkultismus, sondern die Fantasy als Hintergrund. „Altered Beast", auch von R. V. als okkult kritisiert, bezieht sich auf die griechische Mythologie, aber nirgends wird das Christentum, der Träger des Okkultismus, ins Spiel gebracht.

So ich hoffe, mit diesem Brief alle Unwissenden aufgeklärt und das Thema „Okkulte Software" beendet zu haben.

King Th.

„Bekehrt"

Ich möchte in diesem Brief etwas zu Ihrer Antwort auf den Brief von ACROPOLE – Ausgabe 8+9/90 – sagen. Ich hatte selbst Mitte '89 ein Ermittlungsverfahren am Hals, das aber ziemlich schnell wieder eingestellt wurde. Einige Zeit später aber kam der Hammer. Ich bekam Post von Ariolasoft, vertreten durch den uns allen bekannten Günni, Frhr. von und zu Gravenreuth. Ich sollte eine Unterlassungserklärung unterschreiben und dazu 1.660 DM „Anwaltskosten" berappen. Sollte ich nicht bezahlen, drohte er, das Gericht einzuschalten. Ich schaltete trotzdem einen Anwalt ein, und nach noch ein paar Drohungen und einem gerichtlichen Mahnbescheid über ca. 1.850 DM einigten wir uns auf 1.200 DM + die Kosten fürs Mahnverfahren. Inzwischen hat mich der ganze Spaß rund 1.900 DM gekostet, aber als Schüler hat man ja immer'n paar Scheine in der Tasche. Da Günni die Adresse von mir von der Polizei oder der Staatsanwaltschaft hat, hat es mir rein gar nichts gebracht, daß ich bei Gericht mit einem „blauen Auge" davon gekommen bin.

Nun ja, inzwischen habe ich mir einen 386'er gekauft und mir sogar schon ein Original gezogen (das erste seit fast 5 Jahren). Aber die Preise sind einfach unverschämt. 90 Mark für Thunder Strike im Kaufhaus. Für ein ordentliches Zeichenprogramm muß man schon mit 200 bis 300 DM rechnen. Wer kann das denn bezahlen, frage ich mich da. Mit so einer Preispolitik kann man natürlich keine Programme verkaufen. Ich hoffe, daß sich da bald etwas ändert, aber das wohl vergebens.

P.E. Raiders

„Neue Themen her!"

„AAAAAAHHHHRRGH!" (Zitat von mir nach dem Lesen des ASM-Feedbacks 9/90.) Ok, Ok. Ganz ruhig. Wo war doch gleich die Schreibmaschine? Ah, ja. Prima. Gut. Super. Nun das Papier. Na, wo isses denn? Ah, da! Gut. Also, was stört mich



denn nun am Feedback? Ach, im Prinzip nichts. Das Layout ist ok, die Größe der Schrift auch (gehört irgendwie unter einen Hut, was?), die Anm. d. Red. ist immer passend. Auf Martinas Augen kann ich verzichten. (Ah, ja, was ich hier in diesem Brief schreibe, ist meine Meinung, nicht daß schon wieder irgend jemand rummeckert, von wegen „Ja, das meint er, aber nicht ich...“). Ohne irgendjemand (wird das nun eigentlich mit „d“ oder mit „t“ geschrieben...?) auf den Schlips treten zu wollen (ich doch nicht), sage ich euch jetzt ganz offen und unverblümt, was mir so mißfällt (Tusch!): Die Briefe.

Oh. Das sollte eigentlich kein Lachknüller werden. Hmm... fertig? Ah, ja. Danke. Ich wollte nicht sagen, daß alle Briefe stören. Nooooiinnn! Nur einige Briefe (Themen) gehen mir auf den Geist (MIR).

1. Okkulte Software.
Der Vorname ist Rico, der Nachname hört sich so ähnlich an, wie wenn man sich unter Wasser mit vollem Mund übergibt und dabei den Titel einer Heavy Metal Platte ausspricht. (Heavies, nicht böse sein.) Leute! Wacht auf! Dieser Typ wollte doch nur irgendwie ein neues Thema ins Feedback bringen, über das dann alle schreiben. Das hat er geschafft. Das Thema allein ist doch schon zu blödsinnig, um im Feedback überhaupt erst angesprochen zu werden! Niemand interessiert sich für diesen Quark (korrigiert mich, wenn nötig).

2. Streit Amiga – ST
Es ist leider Gottes nun mal so, daß es mit ST und so trotz STE zu Ende geht. In den Messeberichten der ASM kann man schwarz auf weiß lesen, was Sache ist: Der ST ist in den USA tot, nur wegen Europa wird noch Software für ihn umgesetzt. Tut mir leid (als CPC- und Amiga-User), aber ich habe mir das nicht ausgedacht. Zur Zeit ist halt der Amiga weit oben (hinter IBM/Kompatiblen (ATs)), doch irgendwann ist auch das vorbei.
3. „Keine Briefe mehr über Raubkopien“
Warum nicht? Dieses Thema ist sehr aktuell, wird es noch lange sein.

4. „Ich bin erwischt worden und habe sooooo viel gelernt!“.

Tut mir leid für euch, nur jeder weiß um die Gefahren und daß es besser ist, es zu lassen, doch tut es niemand. Preise von 80 bis 140 DM sind leicht über meinem Taschengeld angesiedelt... Warum müssen Spiele um soviel teurer als die 8-Bit-Programme sein? Die 3.5”-Disks machen einen Preisunterschied von bis zu 90 DM aus. Teilweise nutzen diese Spiele die Computer noch nicht einmal richtig aus!

So. Dies sind die Briefe, die meiner (MEINER!) Meinung nach langsam lange genug im Feedback zu lesen waren. Mal öfter was Neues, Leute. Da ich meinen Brief nicht mit dem Vermerk „Dies ist mein 1. Versuch, ins Feedback zu kommen, und darum hab ich sowieso keine Chance und so, ja und nee, weiß nicht„ versehen habe, seht Ihr, daß es gar nicht nötig ist, daß Ihr mich ins Feedback bringt (HA! Jetzt habt Ihr was zu denken!). Ah, ja: Der Song „The final Countdown“ ist von EUROPE, nicht von OPUS. TOC, TOC, TOC! Ihr seid auch so’n OPUS, Ihr Sumpfsäcke. Es gibt für den Amiga mindestens zwei C-64-Emulatoren, und zwar von Readysoft. Der Teil 2 läuft nur unter 1 Mbyte vernünftig und stürzt dauernd ab. Sogar das Laden ist Glücksache.

Finlands famous INTERMISSION Member of the MMBLAST

(Anm. d. Red.: Hoffentlich auch wieder passend! Uns fehlen – im Gegensatz zu Dir – Martinas schöne blaue Augen sehr!)



Robert Lebin aus Zülpich sandte uns diese Zeichnung ein. Zwei Monate Arbeit hat er investiert – was dabei herausgekommen ist, ist doch wirklich druckreif, oder?

„Tron(ic)-Fieber"

1982 kam der Film „Tron" in die Kinos. Ich sah ihn mir an und war sofort von der Grafik begeistert. Nun bin ich auf der Suche nach einem Computerspiel, das auf „Tron" basiert. Vor allem bin ich an einer Version des im Film als „Lightcycle" benannten Motorradrennens auf dem „Lichtrennerraster" interessiert.

Die einzigen Informationen, die icb habe, sind, daß es ein Computerspiel namens „Rasterbike" und ein Public-Domain-Spiel namens „Tiny-Cycle" gibt, das auf dem Lightcycle des Films aufbaut. Wobei das PD-Spiel eine sehr unbefriedigende Lösung darstellt. Ferner soll es in den Spielhallen ein Videospiel namens Tron gegeben haben, welches eine sehr gute Grafik und Sound gehabt haben soll.

Meine Frage an Euch wäre nun, gibt es außer „Rasterbike" noch andere Spiele, die auf Lightcycle oder allgemein auf Tron basieren. Wenn ja, welches hat die beste Grafik/Sound, und wer bietet es an. Ich besitze einen Amiga 2000 mit 1MB-ChipRam. In Erwartung Eurer Antwort verbleibe ich auf dem Spielraster des MCP...

Jochen Diener

(Anm. d. Red.: Wir können dir Atron 5000 empfehlen. Frag mal bei Rainbow Arts nach. Adresse siehe Generalkarte!)

„Zukunftsmusik"

Ich wende mich mit einer Frage sowie einer Bitte an Euch. Nachdem ich in der ASM 1/90 den Test vom „Future Wars – Time Travellers" gelesen hatte, habe ich mir besagtes Programm bei einem Freund „reingezogen" und war so begeistert, daß ich es mir anschaffte.

In Eurem Test war auch die Rede davon, daß man den sagenhaften Sound aucb in CD genießen könne. Da wäre auch mein Problem: Wo und wie kann man sie bekommen? Ich habe gehört, man kann sie in Deutschland noch nicht (oder nie?) kaufen. Falls ihr Genaueres wißt, teilt es mir bitte, bitte, bitte mit.

O. Ratzel

(Anm. d. Red.: Du scheinst nicht der einzige Fan des Future-Wars-Soundtracks zu sein, doch wir müssen bedauern. Die CDs, die wir vor einiger Zeit verlost haben, waren Teil einer limitierten Auflage. Leider sind sie nun nicht mehr zu bekommen.)

„Metal okkult?"

Mit meinem ersten Brief an Euch möchte ich zu dem Brief von „Level 9669" in der ASM 7/90 Stellung nehmen und gleichzeitig meinen Senf zum Thema „Okkultismus" dazu geben.

In einem Punkt seines Briefes (Level 9669) muß ich ihm voll recht geben, Okkultismus hat nichts (aber auch gar nichts) mit Adventures oder sonstigen Fantasy-Computerspielen zu tun! So weit gebe ich ihm recht... aber was er dann schrieb, war doch eine Frechheit. Der (oder die) Gute behauptete doch tatsächlich, daß, wenn man Heavy-Metal hört, mehr oder weniger zum Satanismus oder Okkultismus geführt wird. So ein Quatsch! Icb selbst bin ein Speed + Thrasb-Metal-Fan und stehe voll hinter meiner Musik. Das alte Vorurteil ist ja bekannt, daß man, wenn man Heavy-Metal-Platten rückwärts abspielt, angeblich satanische Botschaften und Selbstmordbefehle erhält. Jeder halbwegs vernünftige Mensch merkt doch sofort, daß diejenigen, die diese Vorurteile geschaffen haben (oder daran glauben), nicht mehr alle Tassen im Schrank haben (um es glimpflich auszudrücken).

Was richtig ist, ist folgendes: In jeder Branche gibt es schwarze Schafe, die meinen, sie wären cool, wenn sie ihr Gläserrücken abziehen oder Satan anbeten. Ich persönlich bekenne mich dazu, daß ich ein Antichrist bin, aber das heißt doch noch lange nicht, daß ich ein Satanist bin, oder?!

Diese(r) „Level 9669" versteckt sich also hinter dem Vorwand, er sei ja selber ein „Heavy-Metal"-Fan und hätte auch viele von den „schlimmen" Platten, die er ja großartig aufgezählt hat! Jetzt frage ich mich natürlich, wieso kauft der sich solche Platten, die nach seiner Meinung den Satanismus (oder Okkultismus) verherrlichen?

Wenn er schon die Heavy-Metal-Szene angreift (auch wenn er beteuert, Original-Zitat: „..., daß ich nicht Heavy-Metal und Heavies anklagen möchte".) und sich als Heavy-Fan darstellt, dann sollte er doch auch (eigentlich) wissen, daß es den sogenannten „White-Metal" gibt. Das sind Heavy-Metal-Bands, die nur religiöse (cbristliche!) Texte (und Absichten) haben! Satanism is no fun!!

Toffi (from Willich)

(Anm. d. Red.: Deine Meinung in Ehren, aber in einem Punkt bist Du auf dem Holzweg: Der Antichrist ist nämlich nicht ein Nicht-Anhänger des Christentums, sondern der Teufel in Person. Das hast Du doch sicher nicht gemeint, oder?)

"Hallo!"

So begann ein an mich adresaierter, anonymer Brief von einem gewissen "M" aus 5300 Bonn. Bis dahin gefiel mir der Brief ja noch einigermaßen, auch den folgende, eine Liste von Beschimpfungen enthaltende erste Absatz las ich noch mit einem Lächeln im Gesicht. Dieser "M" bezog sich nun auf eine Anzeige in der ASM in der ich meinen Computer dem Einhundertsten versprach, der mir einen Zehnmarkschein ... .

Im zweiten Absatz erklärte er mir nun, daßs ich mich wa(h)rscheinlich mit dem Strafgesetzbuch "nicht so auskennen" würde, womit er im übrigen durchaus Recht hat, und warf mir schlicht und einfach Betrug (nach §263) und Vortäuschung falscher Tatsachen vor.

Weiterhin wurde ich darauf hingewiesen, das "M" durch seine guten Beziehungen ganz einfach herausfinden könne wer mir als 100. einen 10-DM Schein schicken würde, sich mit diesem in Verbindung setzen, und falls dieser den versprochenen Computer nicht bekomme mich anzeigen würde. (Nebst einer Fußnote, in der er darauf hinwies, daßs er mich damit bis zu 5 Jahre hinter Gitter bringen ~~würde.)~~ könne.)

Lieber (oder auch Bitterböser?) "M"!

Es ist bisher noch kein "Volltrottel" auf den "Haufen Blödheit" oder den "Billigen Trick" hereingefallen. Im weiteren möchte ich Dich hiermit darauf hinweisen, daßs ich den in der Anzeige angebotenen Rechner mitsamt allen angebotenen Peripheriegeräten tatsächlich besitze. Damit keine Mißverständnisse entstehen: Hiermit ziehe ich mein Angebot zurück. Falls mir tatsächlich noch jemand Geld schicken sollte werde ich es ihm/ihr selbstverständlich auf eigene Kosten zurückschicken. Im weiteren bitte ich Dich mir in einem Brief ans Feedback, oder an die Dir bekannte Adresse den §263 noch einmal genau zu erläutern.

"Mit freundlichen Grüßen "MB" ähem ich meine Manfred Büsing...

P.S.: Hallo ASM! Wusstet ihr schon, das solche Anzeigen illegal sind? Wiso habt ihr meine dann trotzdem abgedruckt? Ihr hättet mir einen mit einer der von mir beigefügten Briefmarken versehenen Brief... JA!JA! ich weiß: Ihr könnt euch nicht um jeden Leser einzeln kümmern ...

P.P.S.: Hallo "M"! könnte es nicht sein, daßs Dein Brief Erpressung (Wenn...dann werde ich...) oder aber auch Beleidigung (Volltrottel...Haufen Blödheit) sowie Vortäuschung falscher Tatsachen (Gute Beziehungen) enthält?

Manfred Büsing...

„Bibelstudium"

Da zum Thema Okkultismus – sei es in der Software, Musik, oder sonstwo – immer wieder Leser Gott und die Bibel in ihre Briefe mit einbezieben, möchte ich einmal anhand der Bibel, die ja das Wort Gottes ist, einige Dinge richtigstellen, um Mißverständnisse zu vermeiden.

Zum einen möchte ich mich erstmal zum Brief des Lesers äußern, der behauptete, daß „die heilige Wissenschaft der Magie" uns zu einem besseren Verhältnis zu Gott verhelfen soll. Nun, da die Bibel das inspirierte Wort Gottes ist, sollte man einmal in der Bibel das 5. Buch Mose aufschlagen und im Kapitel 18 Vers 10-13 einmal lesen, was Gott selbst von diesen Dingen hält. Für den Fall, daß nicht jeder in der Bibel nachschauen kann, möchte ich den Text einmal anführen:

„Es sollte sich in dir nicht je-

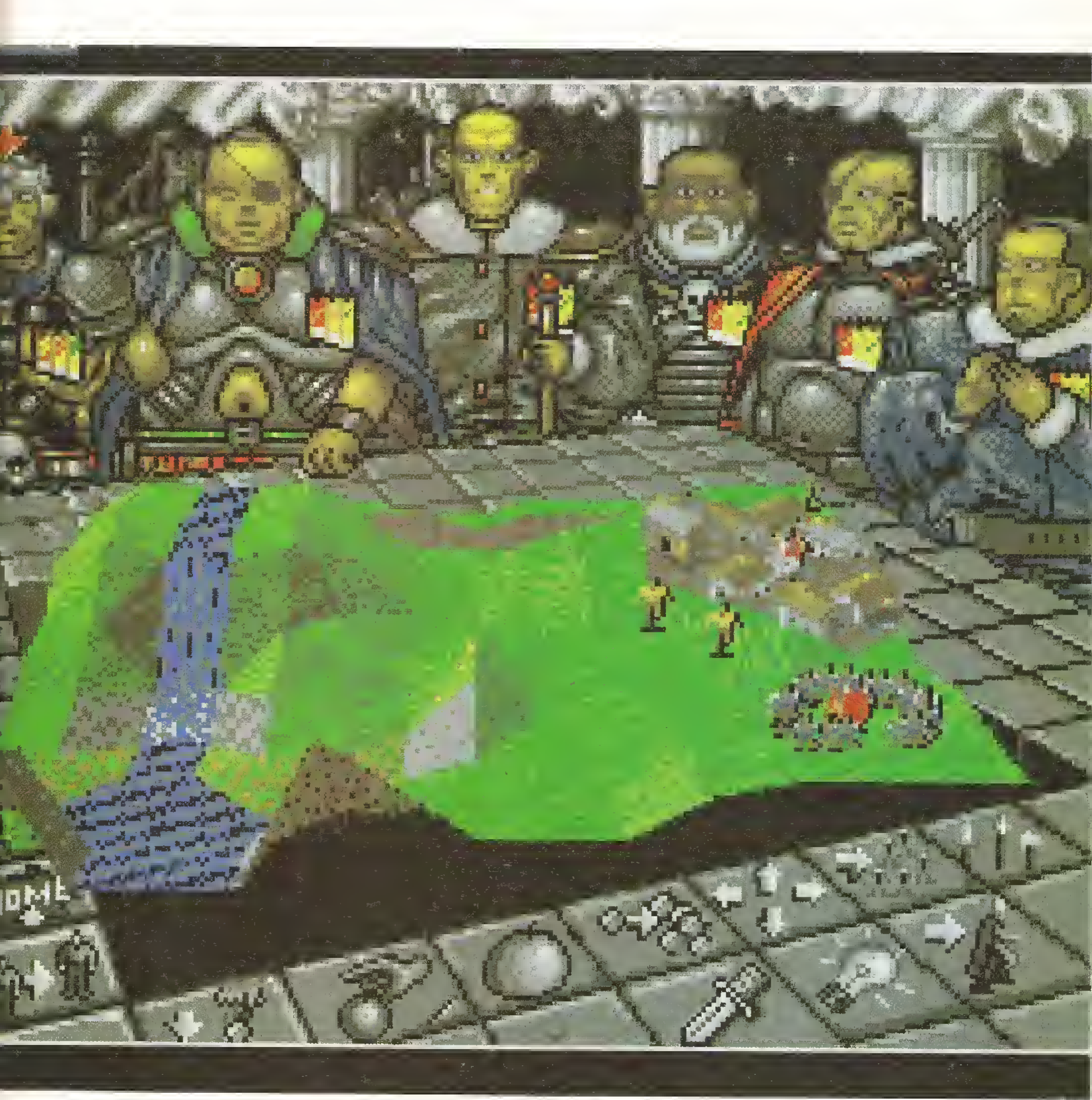


mand finden, der seinen Sohn oder seine Tochter durchs Feuer gehen läßt, jemand der sich mit Wahrsagerei beschäftigt, der Magie treibt oder jemand, der nach Omen ausschaut, oder ein Zauberer oder einer, der andere mit einem Bannspruch bindet, oder jemand, der ein Geistermedium befragt, oder ein berufsmäßiger Vorhersager von Ereignissen oder jemand, der die Toten befragt. Denn jeder, der diese Dinge tut, ist für Jehova etwas Verabscheuungswürdiges, und wegen dieser Abscheulichkeiten vertreibt Jehova, dein Gott sie vor dir.“ (In einigen Bibelübersetzungen wird der Name Gottes mit Jebova oder Jabwe angegeben.) Dies läßt eindeutig erkennen, was Gott von diesen Dingen hält, und was für ein Verhältnis zu Gott das ist. Man stellt sich gegen Gott und somit auf die Seite Satans! Hier noch einige andere Quellen zu diesem Thema aus der Bibel:
2. Könige, Kapitel 21, Vers 6
3. Mose, Kapitel 19, Vers 31
1. Korinther, Kapitel 10, Vers 21
Um noch eine Aussage aus der Bibel zu zitieren, können wir im 2. Korintber, Kapitel 11, Vers 14 und 15 lesen: „Der Satan nimmt immer wieder die Gestalt eines Engels des Lichts an. Es ist daher nicbts Großes, wenn auch seine Diener immer wieder die Gestalt von Dienern der Gerechtigkeit annehmen.“ Wir sollten uns daher nicht irreführen lassen, wenn einiges, was durch die spiritistischen Mittel erreicht wird, vorübergehend Vorteile zu bringen scbeint! Dies trifft auch auf die Religionen zu. Deshalb möchte ich noch auf den Brief von Michael Weber in ASM Nr. 9 Aug./Sept. 1990 überleiten. Michael, ich kann verstehen, daß du und viele andere sicherlicb auch, sich über die Verbrechen, die die Christenheit im Namen Gottes begangen hat, aufregen. Mit Recht! Denn diese Handlungsweise widerspricht eindeutig und unmißverständlich den Lehren der Bibel. Es waren Menschen, die diese Verbrechen begangen haben, nicht Gott! Deswegen darfst du die Schuld nicht Gott zuschieben! Außerdem hat Gott nur die Bösen und von Satan Verblendeten vernichtet oder vernichten lassen. Die Apostel lebten ein deutliches Beispiel vor, wie sich wahre Anbeter Gottes verhalten sollten. Sie gingen von Haus zu Haus und predigten die gute Botschaft von Gottes Königreich. Nachzulesen in Apostelgeschichte, Kapitel 5, Vers 42 und Matthäus, Kapitel 24, Vers 14 und Kapitel 28, Vers 19 und 20. (Interessierte sollten einmal die ganze Apostelgeschichte gründlich durchlesen!) Michael bat somit Recht, die Geistlichkeit der Christenheit verantwortlich zu machen. Sie ist der vom Apostel Paulus vorhergesagte „Mensch der Gesetzlosigkeit” und somit der Antichrist. Sie geben vor, Gott zu kennen, doch sie verleugnen ihn durch ihre Werke.

Hier noch ein Zitat aus 1. Timotheus, Kapitel 4, Vers 1: „Die inspirierte Äußerung (die Bibel) aber sagt ausdrücklich, daß in späteren Zeitperioden einige vom Glauben abfallen werden, indem sie auf irreführende inspirierte Äußerungen und Lehren von Dämonen acbtgeben.“ Dazu auch 2. Thessalonischer, Kapitel 2, Vers 3 sowie 2. Petrus, Kapitel 2, Vers 1 und 3
Sie geben vor, an Christus zu glauben, docb sie handeln nicht danach (Lukas, Kapitel 6, Vers 46). Jesus sagte einmal, daß man die wahren Anbeter an ihren Früchten erkennen wird. Das heißt also an ihren Werken! Folglich ist die Geistlichkeit der Christenheit keine Organisation Gottes. (Lukas, Kapitel 6, Vers 43-47) Und wenn wir einmal die Aussage Jesus über Satan nachlesen, nämlich, daß er der Herrscher der Welt ist, kann man sich vorstellen, wer für diese ganzen Verbrechen und überhaupt für die Zustände in der Welt verantwortlich ist! (...)

André S.

Tronic-Verlag, ASM-Redaktion
Kennwort „FEEDBACK“
Postfach 870
3440 Eschwege


HOME

Bug Report

Hallo, Freaks!

Oha, Ihr habt den Briefträger ganz schön ins Schwitzen gebracht! Unser Bug Report-Aufruf hat eine wahre Fehlerflut ans Tageslicht geholt. So mancher hätte am liebsten die Programmierer gleich mit seinem Monitor „zerkleinert" Prima, daß Ihr aber trotz aller Wut an alle wichtigen Angaben über die Fehler gedacht habt. Viele Leser ärgern sich über schlecht übersetzte Texte und nicht funktionierende Cheat Modes. Obwohl die manchmal wirklich zum Haareraufen sind und wir Euren Frust verstehen können, soll sich diese „Mecker-Ecke" auf technische Programm(ier)fehler und falsche Angaben der Anleitungen beziehen. Häufen sich die Probleme mit bestimmten Spielen, werden wir bei den Herstellern nachhaken. Bitte schickt uns also nur solche Meldungen – siehe Kasten! Bei klaren Einzelmängeln – schadhaften Disketten oder fehlenden Beilagen – wendet Euch am besten gleich an Euren Händler. So, nun aber Ring frei für den ersten Bug Report!

Amiga-Probleme gibt's mit **Buffalo Bill's Wild West Rodeo Show.** Heiko bekommt es nur zum Laufen, indem er zunächst Disk 2, dann Disk 1 einlegt und „Retry" anklickt.

Absturzgefährdet ist der **Amiga** von Gun (hmmm): **TV Sports Football** schafft es nicht durchs letzte Inning bei Freundschaftsspielen, **Dogs of War** streikt ebenfalls kurz vor Missionsschluß – beim Feuern während des Rückwärtslaufens. An **Their Finest Hour** bemängelt er die fehlende (?) Kollisionsabfrage und einen Anleitungsfehler: Gas gibt man nicht mit „+", sondern (na, welche isses denn nun, Gun? Schreih' es uns doch einmal.)

Und hier ist der erste Automaten-„Bug„! Erledigt man bei **CAPCOM's 1294** (Name v.d.Red. geändert) die letzten Flugzeuge vor den fünf Endgegnern nicht schnell genug, drehen die irgendwann ab, und man fliegt endlos unbehelligt weiter. Noch ärgerlicher ist wohl, daß man bei über 95% Trefferquote und 200 000 Punkten kein weiteres Flugzeug mehr bekommt, obwohl das bis zu 1 Million Punkten möglich sein muß.

Schon zum zweiten Mal gibt es Ladehemmung bei **Double Dragon 2 /Amiga.** Bei den von Unbekannt beschriebenen Konfigurationsproblemen empfehle ich Einsendung mit Problembeschreibung an den Hersteller.

Schon wieder **Amiga (500)**! Mike Bergmanns deutsches **Drakkhen** wirft den Text bis zur Unleserlichkeit durcheinander und stürzt nach längerer Spieldauer bei Wiederbelebungsversuchen toter Charaktere immer wieder ab.

Übler Fehler bei **Gravity** (**Rechner s.o.**+ Speichererweiterung): Den „Bussard Ramjet"-Antrieb kann man zwar kaufen und anwählen, doch dann tut sich nichts mehr. Das gleiche und weitere Probleme hat auch Thomas Strohmaier (mit Kickstart 1.2): Ihm stürzt der Rechner öfter ab, sei es beim Laden eines Spielstandes, im Restock-Menü oder beim Kollapsarsprung mit Warper. Außerdem funktioniert die Zuweisung der COL-Programme an die einzelnen Drohnen nicht.

Thomas hat aber noch mehr Sorgen. Sein(e) **Falcon F-16** stürzt immer ab, wenn der Horizont im Messerflug eine gerade Linie bildet (Rechtskurve und Blick nach schräg oben). **Crazy Cars** scheint ab der fünften oder sechsten Runde nicht mehr zu erkennen, daß man das Ziel durchfahren hat. **E.S.S.** schließlich stürzt meist ab, wenn man sich im Raumanzug einem gyrostabilisierten Satelliten nähert oder versucht, den Satelliten in die Fähre zu manövrieren.

Alt, aber gut: **Impact** auf dem PC. Leider hält das Programm nicht, was die Anleitung verspricht - das dringend benötigte Extraleben bei 50 000 Punkten.

Sehr eingehend hat sich Frank Lohmann mit **Imperium** auf dem **Atari ST** beschäftigt. Das Wichtigste aus seiner Mängelliste: Bei eingeschalteter Musik stürzt das Spiel ab, wenn man das News Reports-Fenster schließen will. Einzige Abhilfe: Musik aus. Für Kriege braucht man absurd hohe Truppenzahlen, die erst nach stundenlangen „Einberufungsmanövern" erreicht sind. Anstelle der erklärten 25% Verluste im ersten Invasionsjahr werden dem Angreifer über 95% seiner Truppen abgezogen!! Auch beim Verschieben von Truppen macht der Rechner Zahlensprünge, die allerdings wieder verschwinden.

Zwei – leider sehr allgemeine – Meldungen zum **F-29-Retaliator** auf dem **Amiga**: Zum einen soll die Kollisionsabfrage überempfindlich sein, zum anderen fand Carsten Rehfeld selbst auf seinem umgetauschten Update fehlerhafte Missionen (Panzer unter Brücken ließen sich nicht zerstören).

Ärgert Ihr Euch auch über abgestürzte Programme, verlorene Spielstände oder irreführende Anleitungen? Dann rührt die Buschtrommel und laßt es uns wissen! Schreibt den Namen des Spiels, des Herstellers, Euer System, den Datenträger (Diskette, Cassettte oder Festplatte) und den Fehler an: ASM, Bug Report, Postfach 870, 344 Eschwege. Ehrensache, daß es sich um „Original"-Fehler handelt, gell? Bitte schickt uns nicht die Programme selbst, sonst wird Eure ASM nicht fertig!! ■

ev

Auch der **Player Manager** ist nicht perfekt (sorry, **Amiga**-User!). Matthias Müller erlebt öfter einen Absturz, wenn ein ausgewechselter Spieler eigentlich heim Elfmeter-Schießen an der Reihe wäre. Bei Michael Schädler tut sich nach dem Aufstieg und Erscheinen des gewohnten Menüs nichts mehr.

Über **Maniax** aus dem Power Play Hits-Viererpack ärgert sich Mathias Otto. Man kann es nur einmal spielen, dann hängt sich der **Amiga** nach der Highscore-Liste auf. Nach Reklamation beim Hersteller gab's eine neue Disk, auf der **Maniax** und **Scorpio** jetzt allerdings gar nicht mehr laufen! Enttäuschung auch über **X-Out**: Entgegen der Anleitung läßt sich der Highscore nicht abspeichern.

The Unknown Genius hat sich brav **Rock 'n' Roll** für den **C-64** (auf Disk) gekauft – und prompt über die Highscore-Anzeige geärgert. Die zieht bei jedem Ergebnis über 160 000 Punkten mindestens 50 000 Punkte wieder ab. Außerdem tauchte sein Name zwar in der Endliste auf, allerdings für einen ganz anderen Level. Jörg Zielenbach hat beim gleichen Spiel, aber auf dem **Atari ST**, andere Probleme: Manchmal will die Kugel ab Mitte des Spieles mit dem Kopf durch die Wand, d.h. sie bleibt einfach darin stecken! Meistens passiert das in Ecken oder an Türpfosten. Fortgeschrittene Ladehemmung hat sein Rechner bei **Chambers of Shaolin.** Das klingt nach einem Fall direkt für **Thalion.**

Ein anonymer **PC**-User trifft in **Sierra-Adventures** auf Bug- hzw. Fehlermeldungen, die ihn ins Betriebssystem zurückwerfen. Allerdings hat er ausgesprochen gute Erfahrungen mit Sierras Kundendienst gemacht und jeweils prompt Updates erhalten. – Offensichtlich sind unsere Testmuster bereits spätere Auflagen. Die Meldungen „Oops! You tried something ..... /You've been caught by a bug " treten zwar bei Überforderung des Parsers bzw. als Gag auf, doch kann man danach weiterspielen oder von vorne anfangen, ohne neu laden zu müssen.

Ärgerlich, wenngleich harmlos, ist der Ausfall der Titelmelodie von **Starglider 2** auf dem **ST+.** Stefan Damerau, der dies monierte (hi!), erlebt auch fiese Abstürze bei **To be on Top.** Wenn er nach dem Laden zwecks Inspiration nach Hause geht, verfärbt sich erst die Schrift in der unteren Bildschirmhälfte, dann verwandelt sich der ganze Screen in kaleidoskopartige Pixelstreifen. Da es Dir auch nach dem zweiten Diskettenumtausch so ergeht, wende Dich doch am besten direkt an **Rainbow Arts.** ■

EVA HOOGH



Titel: Tom and the Ghost, **System:** Amiga (tested), Atari ST, PC, **empf. VK-Preis:** 75 DM, **Hersteller:** Blue Byte, Mülheim, **Muster von:** Blue Byte.

Tom, der Rotzlöffel

Schon mal versucht, mit einem verwöhnten Balg im Schlepptau eine vermißte Person zu finden? Das ist gar nicht so einfach! Ständig will der Rotzlöffel essen oder trinken oder seinen Teddybär oder nicbt mehr laufen oder spielen ...

In TOM AND THE GHOST der Mülheimer Firma BLUE BYTE übernimmt der Spieler als guter Geist Sir Arrow die Aufgabe, die vom bösen Zauberer entführte Mutter des kleinen Tom aus den Gewölben eines schottiscben Schlosses zu befreien.

In dem weitverzweigten Schloß finden sich natürlich eine Menge finsterer Gesellen, die es auf die Energievorräte Sir Arrows abgesehen haben und seine drei Leben schnell beenden möchten. Auch diverse Hindernisse und Rätsel erschweren die unter Zeitdruck stehende Rettungsaktion. Auf der anderen Seite gibt es dafür jede Menge Hilfsmittel, wie Waffen aller Art oder Zauberdrinks, die das Unternehmen nicht ganz so erfolglos aussehen lassen.

Nun muß der Held aber nicht nur den vielen Untoten die Stirn bieten, sondern außerdem noch zusehen, daß Plagebalg Tom immer in seiner Nähe bleibt. Dazu dient ihm eine Trillerpfeife, mit der der Wombel rangepfiffen werden kann und sich dann auf den Schultern von Sir Arrow tragen läßt. Von Zeit zu Zeit muß das Kind außerdem mit Junk Food (Milcbshakes und Hamburger) gefüttert werden. Auch das seelische Gleichgewicht sollte gewahrt bleiben.

Tom and the Gbost ist ein wirklich umfangreiches Jump-and-run-Spiel mit vielen Objekten und jeder Menge Sprites. Besonders cool ist der kleine Tom, der nur bedingt zu beeinflussen ist und ein richtiges Eigenleben entwickelt. Hat er z.B. keine Lust mehr zu laufen, setzt er sich einfach auf den Boden und schüttelt mit dem Kopf, wenn man die Trillerpfeife betätigt. Wird er überfüttert, läuft sein Gesicht grün an, und das gute Essen kommt vorverdaut wieder zum Vorschein. Leider ist die Grafik insgesamt kein Höhepunkt und der Sound nur Mittelmaß. ■

Cruiser

Grafik	6
Sound	5
Spielablauf	8
Motivation	8
Preis/Leistung	7



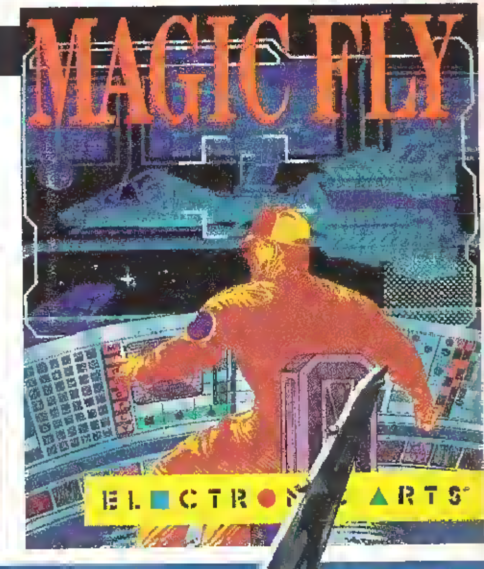
Wir unterbrechen dieses Magazin

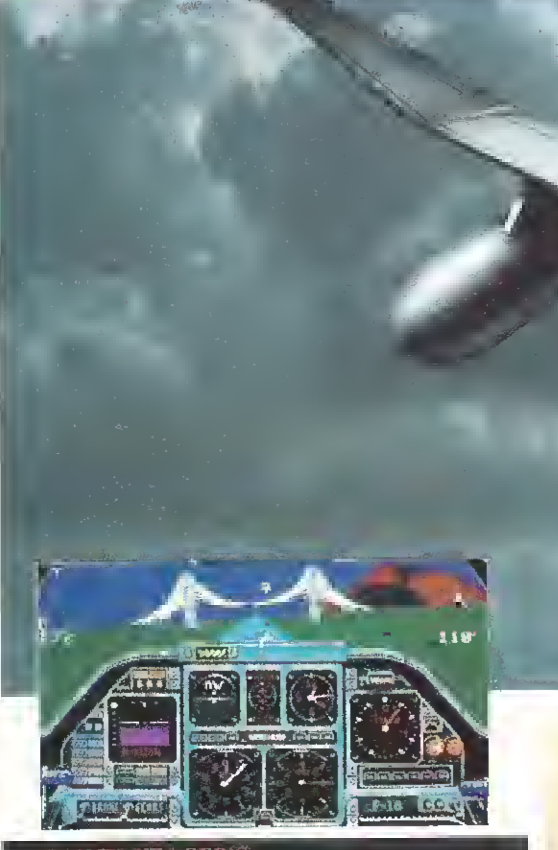
MAGIC FLY™ Amiga/Atari ST *Ab September erhältlich!*

Als futuristischer Kampfpilot sind Sie in Ihrem Schiff, der "Magischen Fliege," unterwegs durch einen riesigen Asteroiden. Ihr Ziel ist es, wichtige Teile des Komplexes zu zerstören und das Raumschiff aufzuspüren, das man unter dem Kodenamen "die Motte" kennt.

● Über 30 verschiedene Raumschiffe, die es zu entdecken und herunterzuholen gilt. Sie alle haben eine verblüffende Ähnlichkeit mit Vertretern der Insektenwelt. Erleben Sie selbst das gruselige Gefühl bei der Begegnung mit einer Schwarzen Witwe oder einer Tarantula. ● Ein riesiges, komplexes Labyrinth von Tunnels bringt immer neue Aspekte zum Vorschein. ● Eine Auswahl von Waffen – 3 Typen von Laserkanonen, Raketen und eine Serie von Superwaffen (Cat, Limpet und Atomic Sledgehammer). ● 3-D Grafik mit Schattenwirkung.







CHUCK YEAGER'S ADVANCED FLIGHT TRAINER™ 2.0
IBM PC *Ab sofort erhältlich!*
Atari ST/Amiga *Ab September erhältlich!*

Echtes Fluggefühl und Nervenkitzel ... das garantiert AFT 2.0, die Flugzeugsimulation par excellence. Wählen Sie unter 18 verschiedenen Flugzeugtypen, alle mit genauen aerodynamischen Eigenschaften und realistischen 3-D Grafiken. Reihen Sie sich ein in die Formationen der Blue Angels (US Navy) oder der USAF Thunderbirds, oder bei einem Rennen über 6 neue Strecken. Die neue Version Zeichnet sich aus durch noch realistischere Geländedarstellungen und unbegrenzte Kameraeinstellungen. Ferner gibt es eine Nachtflug-Option. Lassen Sie sich von General Yeager persönlich durch AFT 2.0 führen und sich von ihm in die hohe Kunst der Fliegerei einweihen – dank der neuen Flying Insights™ Kassette, die GRATIS jedem Softwarepaket beigepackt ist.

In diesem Kasten werden wir Sie stets über die letzten Neuigkeiten auf dem laufenden halten.

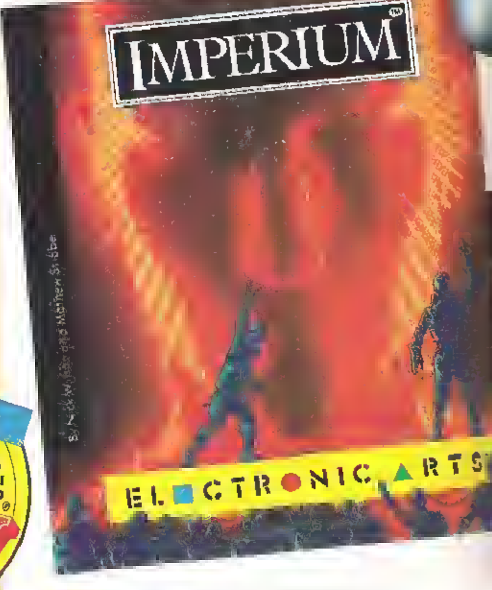
... wußten Sie schon, daß eine Flood Demo-Diskette bei Ihrem Händler erhältlich ist?

... halten Sie Ausschau nach den ersten Berichten über PowerMonger von Bullfrog den Schöpfern von Populous.

... unser erstes CD-ROM erschien in Japan. Jetzt können FM-Towns Besitzer Populous spielen, ein weltweites Phänomen!



Electronic Arts
RUSHWARE
Bruchweg 128-132
4044 Kaarst 2
Tel. 02101/6070



☆ Golden Scroll - The Games Machine

eben für einige *wichtige* Informationen

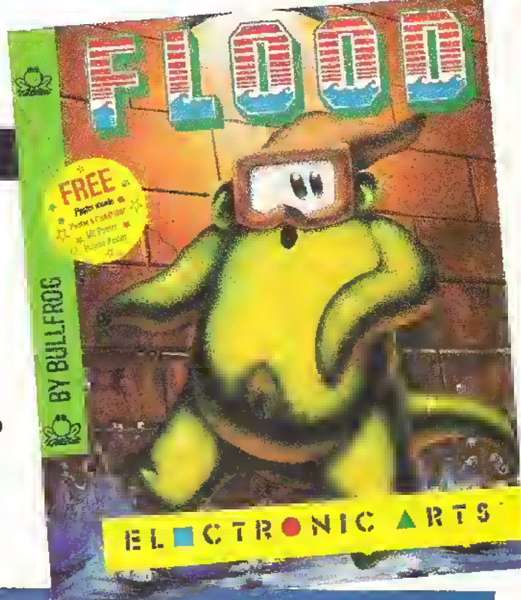
FLOOD™ Atari ST/Amiga *Ab sofort erhältlich!*

☆ C&VG Hit ☆ Zero Hero ☆ Gen d'or
☆ ST Format Gold ☆ CU Screen Star



Ein gewitztes Plattformspiel mit über 30 Ebenen, von dem man nicht so leicht wieder loskommt. Helfen Sie Quiffy, aus den unterirdischen Höhlen an die Erdoberfläche zu fliehen und so die schrecklichen Psycho Teddies und die drohenden Fluten hinter sich zu lassen.

● Verrückte Objekte wie Bumerangs, Flammenwerfer, Ballone und Spacehoppers. ● Kuriose Monster wie Bulbous-köpfige Vongs und ausdrucksleere Gombos. ● Paßwortsystem – damit man nicht von vorn anfangen muß. ● Quiffy kann sich überall festklammern, selbst an der Decke. ● Gurgeltöne und spritzige, sprudelnde Soundeffekte. ● Zahlreiche Rätsel zu lösen. ● Versteckte Räume

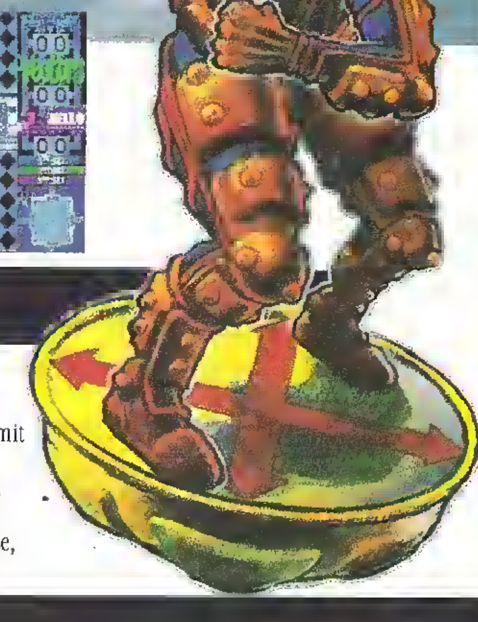




IMPERIUM™
Atari ST/Amiga *Ab sofort erhältlich!*

Sie sind der Imperator der Welt, Ihr Ziel ist es, für die nächsten 1000 Jahre an der Macht zu bleiben. Dies geht nur, wenn Sie es verstehen, die wirtschaftlichen, politischen und diplomatischen Faktoren nach Ihren Wünschen zu manipulieren. Um richtige Entscheidungen zu treffen, stehen Ihnen jede Menge an Informationen zur Verfügung, u.a. planetarische Nachrichten und die Berichte Ihrer Untergebenen. **Atari ST** – Version monochrom + color.

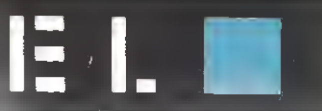
☆ C&VG Hit
☆ Zero Hero
☆ Gen d'or



PROJECTYLE™
Amiga/Atari ST *Ab sofort erhältlich!*

Rasante und furiose Multi-Player-Action im ultimativen Sport der Zukunft!

● Schnelles Scrolling in mehreren Richtungen, mit Parallax-, Vektor- und Niedrigrelief-Grafik.
● Bis zu 3 Spieler je Spiel und 8 Spieler pro Liga.
● 8 verschiedene Spielfelder, jedes mit eigenen Besonderheiten. ● Extrafunktionen wie Freistöße, Chip-Schüsse und verrückte Bälle.







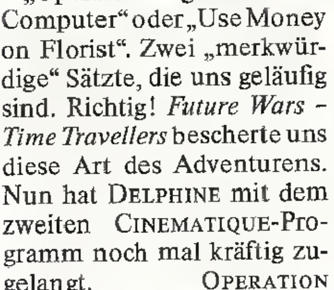

»OPERATION STEALTH – Nouvelle Cuisine mit reichlich Fleischeinlage!«

...of love...

Die langen Wege des John Glames



Titel: Operation Stealth, **System:** Amiga (angeschaut), Atari ST & IBM-PC, **empf. VK-Preis:** ca. 85 Mark (Amiga), **Hersteller:** Delphine/U.S. Gold, Paris/Birmingham, **Muster von:** U.S. Gold, Birmingbam, England, **Besonderheit:** das Game wird komplett in Deutsch erscheinen.



„Operate cigarette on Computer“ oder „Use Money on Florist“. Zwei „merkwürdige“ Sätzte, die uns geläufig sind. Richtig! *Future Wars – Time Travellers* bescherte uns diese Art des Adventurens. Nun hat DELPHINE mit dem zweiten CINEMATIQUE-Programm noch mal kräftig zugelangt. OPERATION STEALTH, diesmal unter der Federfübrung von U.S. GOLD, ist m. M. nach erheblich besser als der Vorgänger. Dies betrifft vor allem die Tatsache, daß der Held des Games, John Glames, nicht pixel- und millimetergenau vor einem Objekt stehen muß, um es zu untersuchen. Auch die einstmals *(Future Wars)* winzig kleinen Objekte werden nun als Bildscbirm-Blase eingeblendet. Hier darf man auch draufrumklicken...

Die Story ist so simpel wie nötig: Als Geheimagent der C.I.A. sind wir auf der Suche nach einem verschwundenen Kampfflugzeug – Stealth Fighter. Dieses wird im südamerikanischen Santa Paragua vermutet, wo General Manigua das Sagen hat. Unglücklicherweise hat auch der KGB vom Braten gerochen. So kommt man sich halt in die Quere...

Operation Stealth beginnt mit einem Vorpann, der sich seben lassen kann. Grafiker und Sound-Wizard JEAN BAUDLOT haben sich wiedermal was einfallen lassen. Direkt danach folgt das Briefing durch den C.I.A.-Boss, ein Samsonite (Model '51) wird John übergeben, und ab geht's mit dem Flieger nach Santa Paragua.

So beginnen wir unser Abenteuer bei der Paß- und Zollkontrolle. Wichtig: Zunächst die „Return Slot“ examinieren; die Münze in den Slot stecken und 'ne Zeitung entnehmen. In der erfährt man, mit wem Santa Paragua „momentan“ (je nach Neustart verschieden!) gute politische Kontakte hat (Frankreich, Deutschland oder England). Mit unserm U.S.-Paß kommen wir nicht durch. Also, fälschen wir uns einen neuen. Zu diesem Zweck gehen wir schnell aufs Klo und öffnen unsern Koffer (operate briefcase). Wir „taken“ den Ami-Paß und die dort drin befindlichen Dollars. Auch den Kugelschreiber nehmen wir an uns. Da wir uns vor Örtchen sicher fühlen, operaten wir den calculator – das Geheimfach öffnet sich. Nun noch schnell den „unused pass“ in den „falsifier opening“ operaten, und schon können wir einen niegelnagelneuen Paß unser eigen nennen. Nun noch den Rasierer und die Ubr aus dem Koffer nehmen und diesen wieder verschließen. Dies ist wichtig, weil uns der Zollbeamte filzt. Falls er das geöffnete Gebeimfach entdecken würde, wanderten wir in den Bau. Nun ist's easy: John zeigt dem Beamten den gefälschten Paß und darf passieren. Hernach muß er seinen Flugschein einem schwerbewaffneten Wächter vorzeigen, und danacb einem weiteren Zollfritzen den Paß und den Samsonite (Model '51). Nun ist der Ausgang erreicht. Man lasse sich nicht von den Wombels samt Mutti stören, sondern man warte auf ein Taxi. Aber, war da nicht noch was mit dem Gulli?

Der Cabdriver hat die „Knowledge“ und bringt uns in die Innenstadt. Wir laufen links zur Bank, wo wir Geld wechseln. Der Typ am Schalter gibt bereitwillig Geld heraus (operate banknotes on teller). Dies tun wir zweimal! Hernach laufen wir zurück zum Blumenstand, um „operate coins on florist“ einzugeben. Wir dürfen uns eine Blume kaufen und wählen die Nelke (red carnation). Zu-

rück zur Bank und danach in den Park. Dort lassen wir uns nieder und warten auf die erste Wasserszene...

Ab sofort kommen wir in den Genuß von endlos langen und verzweigten Labyrinthen. Mit dem Scooter bewegen wir uns fort; mit Haien müssen wir fertigwerden. Von einem Palast geht's zum nächsten. Zwischendurch wird mal geduscht, bis wir schließlich mit Glück & Verstand (Kopfnuß zu Operation Stealth in der kommenden ASM!) dem Ende nahe sind. Und dies sieht so aus: Gänge, Wachraum, Gänge, Laserraum, Kontrollraum, Botschaft abwarten, Explosion, sobald die Message erscheint, „operate cigarette on computer“ (Otto wird aktiviert). Hernach kloppen wir uns noch 'nen bißchen und „usen“ die CD. Nun machen wir uns auf zur Tür links oben, wo wir wenig später einen Helicopter erblicken. Die Bombe benützen und sich fallenlassen. Sobald ein „zweiter“ Bildschirm erscheint, steigen wir in ein Rettungsboot, und die Mission ist beendet.

Operation Stealth zeigt sich von der guten Klick-Adventure-Seite. Obwohl auch hier wie beim Vorgänger *Future Wars* nur sehr wenige Kommandos geklickt werden können, kommt man mit Fingerspitzengefühl (Links/Rechts-Klick) und Logik gut voran. Natürlich ist es immer ärgerlich, wenn mal ein wichtiges Objekt nicht gefunden wurde oder bisweilen auf dem Schlauch steht, wenn es um simple Vorgänge geht. Dafür aber ist ein Adventure mit Abspeicher-Möglichkeit eben da. Und: Es macht immer wieder Spaß, bei Operation Stealth neu einzusteigen.

Die grafischen Qualitäten haben sich gegenüber *Future Wars* nicht verändert. Sie sind gleichsam gut. Die Sounds von Jean Baudlot hingegen gefielen mir beim ersten Versuch besser. Vielleicht schon etwas müde geworden, der Gute? Die Handlung bzw. der Spielablauf ist komplizierter als bei *Future Wars.* Operation Stealth ist kein „Einbahnstraßen-Adventure“. Verschachtelungen machen es zu einem interessanten Game, bei dem der Spieler bisweilen jubiliert und manchmal verzweifelt dreinschaut. Das Wechselbad der Gefühle macht es allerdings zu einem Adventure, wo man mitgehen, mitmachen kann und möchte. Mit einem Wort: Ausgezeichnet! ■

Manfred Kleimann



Grafik	9
Steuerung	8
Handlung	10
Atmosphäre	11
Preis/Leistung	10

Und noch einmal Mord: à la Im Rahmen der Hose

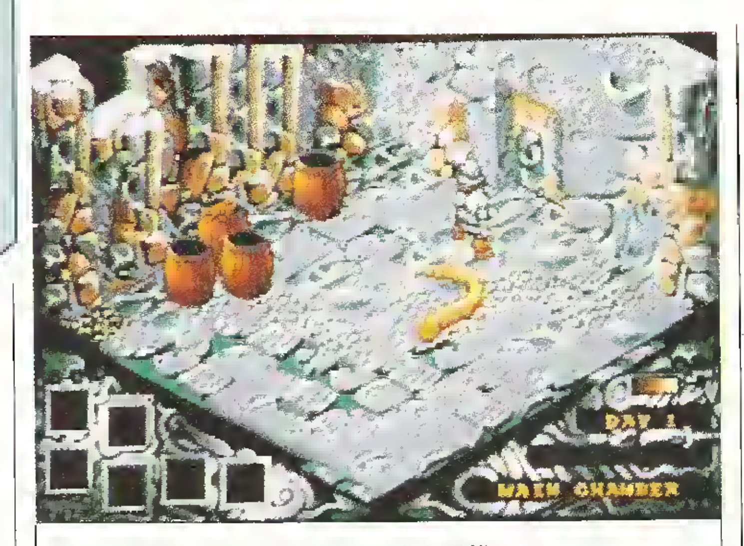
Titel: Cadaver, **System:** Atari ST (angeschaut), Amiga, IBM-PC, **empf. VK-Preis:** ca. 80 Mark, **Hersteller:** Imageworks, London, England, **Muster von:** „Brother" Stephen Kelly, London, England.

Wie die BIT MAP BROS. ausgerechnet auf den Titel CADAVER kamen, bleibt wohl für immer ein Rätsel. Zumindest für mich. Das als „Rollenspiel" angegebene Produkt von IMAGE WORKS entpuppt sich schnell als ein Stick- und Icon getriebenes Adventure mit Actionelementen.

DIE PERSPEKTIVE: Das altbewährte Darstellungsprinzip Kameraführung von rechts oben nach links unten kommt wieder in Mode. Nach *The Immortal* oder *Murder* ist Cadaver der Dritte im aktuellen Bunde. Die Grafiken sind sauber gezeichnet; alles ist sehr detailreich. Die verschiedenen Objekte sind eindeutig"als solche„ zu erkennen. Superb!

DIE STORY: Der Spieler zieht die Blechbüchse übern Kopf und versucht als mittelalterlicher Ritter-Schnüffler (furchtbarer Ausdruck!), einen Massenmörder zu stellen und zu töten. Das Ganze spielt sich in einem Schloß ab. Vorsicht, eine Reihe von „Gästen" sind bereits vermißt oder abgemurkst worden!

DIE STEUERUNG: Diese erfolgt über den Stick. Man hat aber leider so ziemlich alles Adventuremäßige auf den armen Stock übertragen, so daß bisweilen Konfusion herrscht: Die Richtungen sind klar „N", „S", „O", „W" sowie „NW", „NO", „SW" und „SO". Jede einzelne „Richtung" ist allerdings mehrfach belegt. Karte nach oben scrollen, Sachen aus dem Inventory betrachten =„N".



Allerlei Gewürm behindert den Schnüffler

Icons anwählen oder Karte nach rechts scrollen lassen =„O". Karte runterscrollen lassen, Objekte auswählen =„S". Icons anwählen oder Karte nach links scrollen lassen =„W". Hinzu kommt die Multifunktion des Feuerknopfes: Hochspringen, Zauber schleudern, Waffe benützen und Objekt werfen. Wer dies alles innerhalb von 15 Minuten im Kopf hat, darf sich Einstein junior nennen.

DAS DISPLAY: In der Anzeige erkennt man neben der verbleibenden Energie (nicht mit Monstern in Berührung kommen!!!) die Messages, die ein bestimmtes Objekt betreffen. Per Knopfdruck erfährt man - falls man direkt vor den Dingen steht -, ob es nützlich ist, man es aufnehmen, es genauer untersuchen (z.B. lesen) sollte oder welche Wirkung es hat. Viele der angesprochenen Icons müssen erst „verstanden" werden; die „Symbol"-Kraft ist teilweise unklar.

Und: Mittels der Leertaste könnt Ihr Euch ein Objekt aus dem Rucksack holen, das Ihr einzusetzen gedenkt.



Manche „Querverbindungen" enden in einer Sackgasse

DAS GAMEPLAY: Sicherlich kein Main Stream-Game, dieses Cadaver. Es ist eindeutig ein Adventure, klare Sache. Doch: Hin und wieder kommt man nicht umhin, sich mit Monstern und zwielichtigen Personen auseinanderzusetzen. Ich würde sagen, ein Adventure-Action-Spaß im Kräfteverhältnis von 85:15 Prozent. So ähnlich wie „Im Rahmen der Hose" (Titel v. d. Red. geändert) geht's dann schon zu. Ja, wenn barbarische und merkwürdige Kreaturen sich uns in den Weg stellen, müssen wir uns auf unsere Mindpower verlassen. Viele falsche Fährten werden gelegt, so daß man - wie in einem „gängigen" Adventure - oft den roten Faden verliert.

Die Zeichnungen sind, wie oben erwähnt, einfach superb. Natürlich kennt man diese Qualität von den Bit Map Bros. schon aus vergangen Tagen. Hier aber haben sie sich in ein für diese Gruppe gänzlich neues Genre begeben und hervorragend abgeschnitten. Ich als Adventure-Freund „untersuche" zwar lieber nach der klassischen Eingabe-Methode. Doch: Cadaver hat etwas Besonderes an sich: Erstens, es muß ersteuert werden; zweitens, ich raffe es auch nach zwei Tagen noch nicht ganz. Nun könnte man meinen, Manni wäre verkalkt. Mag stimmen. Aber: Vielleicht liegt's einfach an der Komplexität des Spiels. Ich bleib' dran, keine Sorge. Vielleicht schaut Ihr ja auch mal rein? Beileibe kein Aas für die Geier. Eben Cadaver für die Fans! ■

Manfred Kleimann

Wertung	
Grafik	10
Steuerung	6
Handlung	10
Atmosphäre	9
Preis/Leistung	9

Zeitverschwendung leicht gemacht



Titel: Time Machine, **System:** Amiga (getestet), Atari ST, C 64 (D + Kass.), Spectrum, CPC (D + Kass.), **empf. VK-Preis:** ca. DM 75, **Hersteller:** Activision, **Muster von:** Activision, England.

Professor Potts ist zerstreut, sieht aus wie Doc *„Back to the Future“* Brown und liebt Zeitreisen. Unversehens in der Vorzeit gestrandet, muß er in fünf Zeitzonen Aufgaben erfüllen, um den Lauf der Evolution zu beeinflussen und nach Hause zurückzukehren. Als Waffe gegen zudringliche Urzeitbewohner dient ihm nur ein blitzespeiendes Handgerät, das sich allerdings stets wieder auflädt. Mit Hilfe von vier kleinen „Pods“ muß unser Prof. zwischen insgesamt fünf Zeitzonen hin- und her reisen, die aus je fünf (!) umschaltenden (!) Bildern bestehen.

So blumig die Story, so enttäuschend ist der Ablauf. Die hoffnungslos langsame, schlecht übersetzte (Joystick- oder Tasten-) Steuerung macht die Zeitreise zum Glücksspiel. Potts bewegt sich wie durch zähen Sirup, nur bekommt ihm die feindliche Umwelt schlechter. Im Laufe des Spiels muß er sich oft bücken, um Gegenstände aufzunehmen. Dabei gibt der unlogische Einsatz des Feuerknopfes dem an sich unkomplizierten Abenteuer ein gewisses Spannungsmoment („what happens next?“) .. Ebenso mäßig ist der Sound geraten.



Nachdem man sich eine Weile an den anständig gezeichneten Sprites und den schönen Sonnenuntergängen beim Ableben (gute Idee!) erfreut hat, beginnt man den Spielspaß zu suchen. Der aber hat sich längst in den Lavaseen ertränkt ... ■

Eva Hoogh

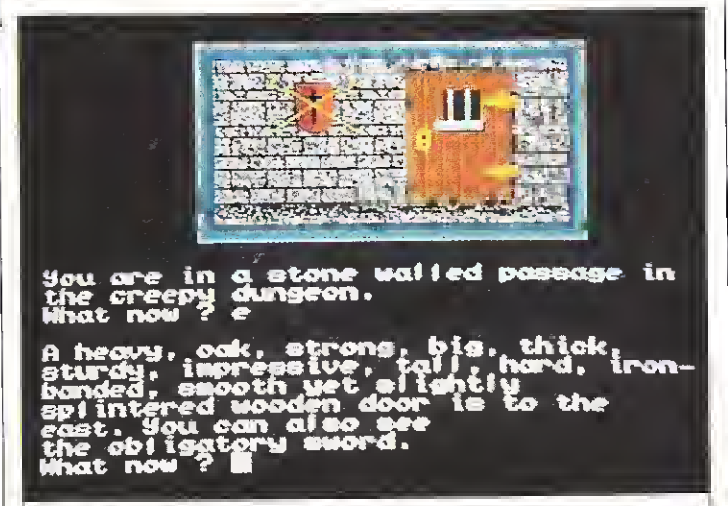
Grafik	7
Sound	6
Spielablauf	4
Motivation	4
Preis/Leistung	5

Klein, aber oho!

Titel: Dungeons, Amethysts & Alchemists, **System:** Atari ST (getestet), Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 15 Mark, **Hersteller:** Atlantis Software, London, **Muster von:** Hersteller.

Daß Budget-, also „Billig“-spiele, nicht unbedingt von minderer Qualität sein müssen, stellt ATLANTIS mit seinem gerade erschienenen Adventure DUNGEONS, AMETHYSTS & ALCHEMISTS (DAA) eindrucksvoll unter Beweis, welches bereits vor einigen Jahren für die Acht-Bit-Rechner herausgekommen war.

Die Story, kurz und knapp: Eine böse Macht stürzt ein Königreich ins Elend. Die Folge ist nicht etwa die für dieses Genre typische mythische Bedrohung, sondern eine beispiellose Inflation. Humor haben die Programmierer also bewiesen, was sich auch während des späteren Spielverlaufs immer wieder zeigt. Um der Inflation entgegenzuwirken, muß ein Edelstein – ein Amethyst – gefunden werden, der einem Alchemisten entwendet worden ist. Zunächst einmal muß man aber der Gefangenschaft entkommen, in die man (noch vor Spielbeginn) unversehens hineingeraten ist. Soweit also zur Vorgeschichte. Das Entkommen aus der Zelle ist ein Kinderspiel, danach wird's dann aber doch ganz schön haarig. Selbstverständlich findet man Gegenstände in Hülle und Fülle, deren Bedeutung nicht immer gleich offensichtlich ist. An Gegnern mangelt es auch nicht, so daß es massig Nüsse zu knacken gibt. Bei alldem entpuppt sich der Parser als, auch für heutige Ansprüche, durchaus zufriedenstellend; er kapiert die meisten Eingaben und hat oft witzige Antworten parat. DAA ist sicherlich kein Super-Adventure – aber es ist ein Abenteuerspiel, das zu einem Super-Preis angeboten wird. Wer da zugreift, kann nichts falsch machen! ■



Logisches Adventure der klassischen Art!

Bernd Zimmermann

Grafik	5
Parser	8
Handlung	7
Atmosphäre	8
Preis/Leistung	9

Betrayal

Dein Vater ermordet,

Deine Bauern im Aufstand,

Deine Frau durchgebrannt mit Deinem besten Freund - dem Bruder des Königs...

Vermutlich die besten Nachrichten seit geraumer Zeit!

Betrayal.

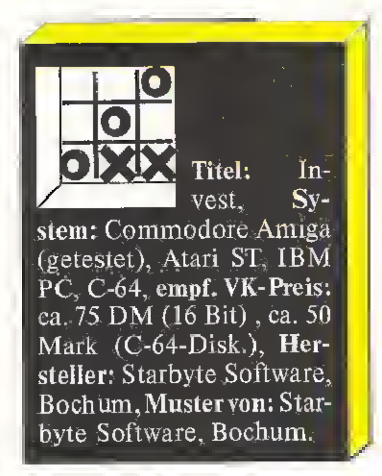
Von Rainbird.

Ein Gewebe komplexer Ränke und Intrigen - ohne Fairneß, ohne Gerechtigkeit.



MEISTER DER STRATEGIE

Mit viel Geld & ohne Skrupel



Titel: Invest, **System:** Commodore Amiga (getestet), Atari ST, IBM PC, C-64, **empf. VK-Preis:** ca. 75 DM (16 Bit), ca. 50 Mark (C-64-Disk.), **Hersteller:** Starbyte Software, Bochum, **Muster von:** Starbyte Software, Bochum.

Deutsche Programmierer scheinen das Thema Wirtschaftssimulationen wirklich zu mögen. Kaum ein Jahr vergeht, ohne daß ein Spiel dieses Genres – aus deutschen Landen – auf den Markt kommt. Überraschend hierbei ist, daß solche Spiele trotz ihrer Komplexität und Eigenheiten eine große Menge User daheim anzusprechen vermögen. Nun steht wieder ein Programm dieser Art kurz vor der Veröffentlichung, und: Es stammt einmal mehr aus Deutschland! Diesmal nämlich hat sich STARBYTE SOFTWARE des Themas angenommen. Titel des neuen Spiels: INVEST.

Bis zu vier Spieler können teilnehmen; sind es weniger, so simuliert der Computer die fehlenden Teilnehmer. Nun geht's an die Wahl des Spielziels. Hier muß dem Programmierer wirklich ein großes Lob bescheinigt werden. Der Grund: Es gibt zehn Spielziele! Als da wären: Das Spielen auf Zeit (60, 120, 250 oder 500 Monate), das Erreichen eines bestimmten Geldbetrags (100.000.000, 250.000.000, 500.000.000 oder 1.000.000.000 Dollar) und der Aufbau eines bzw. zweier Monopole. Letzteres bedeutet, daß der Spieler in den Besitz aller sechs Firmen eines Wirtschaftszweigs gelangen muß. Im Gegensatz zu *Oil Imperium* beispielsweise ist dies ein großer Vorteil.

Jeder Spieler ist anfangs im Besitz von sechs Millionen Dollar, mit denen er sich sein Imperium aufbauen muß. Das hört sich nach viel Geld an, doch ist es meist schneller weg, als man denkt. Schließlich muß das Geld investiert werden, sei's in Firmen oder Aktien, Detektive oder Saboteure und dergleichen mehr. Nebenbei kommen Versicherungsraten, Kosten für Modernisierung usw. dazu. Von den laufenden Kosten eines jeden Konzerns wollen wir gar nicht erst reden.



Viel Geld hat man anfangs zwar nicht, aber es muß reichen.

»Eine lohnende INVESTition!«

Natürlich ist es ratsam, ersteinmal in *ein* Wirtschaftsgebiet einzusteigen. Die Gebiete sind in Automobilindustrie, Schiffsbau, Bergbau, Chemie und Raumfahrt eingeteilt; in jedem gibt es sechs verschiedene Konzerne, deren Preise sehr unterschiedlich sind. Allgemein gilt: Je teurer die Firma, desto höher der monatliche Gewinn. Bevor eine Firma gekauft wird, sollten jedoch erst einmal Informationen eingeholt werden. Unterschiede gibt es beim Kaufpreis, den laufenden Kosten, der Produktivität und dem Wert der hergestellten Produkte. Dieser richtet sich übrigens – wie im richtigen Leben – nach Angebot und Nachfrage.

Um dem Spiel die richtige Würze zu verleihen, wurden noch einige nette Optionen eingebaut, deren Anwendung zumindest teilweise illegal ist! Wer sich nämlich von einem Konkurrenten wirtschaftlich „bedroht" fühlt, der kann diesem mal eben so aus dem Handgelenk eine Bombe in die Werkshalle legen. Doch Vorsicht: Wird der Saboteur erwischt und gesprächig, so wird es harte Strafen geben. Übrigens bestimmt die Entlohnung die „Qualität" des Anschlages und die Plauderlust des „Mitarbeiters". Also lieber ein paar Hunderttausend mehr investieren, als einen Fehlschlag zu riskieren.

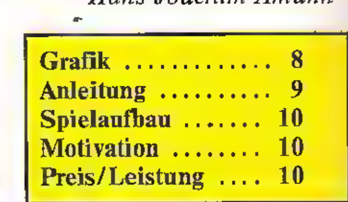
Logisch, daß sich ein jeder vor Anschlägen in Form von angestellten Detektiven schützen kann; auch hier gilt: Je mehr Cash verbraten wird, desto effektiver die geleistete Arbeit! Allerdings ist der Detektiv kein Garant gegen Anschläge! Gelingt es einem Geschäftsgegner, dem eigenen Konzern Schaden zuzufügen, so zahlt es sich immer aus, diesen versichert zu haben, da die Versicherung den Schaden reguliert. Hin und wieder passieren Dinge, die sich auf den Spielablauf auswirken. Beispielsweise kann die Belegschaft streiken, Betriebsunfälle sind möglich und und und.

Wie man sieht, bietet INVEST eine ganze Fülle an spielerischen Möglichkeiten. Leider wurden keine Actionsequenzen wie beispielsweise bei *Oil Imperium* eingebaut, dafür ist Invest insgesamt abwechslungsreicher. Grafisch und soundmäßig dürfen keine Meisterwerke erwartet werden, doch spielt das bei solchen Spielen ja auch keine Rolle.

Das Spiel selbst ist sehr übersichtlich gestaltet. Der Bildschirm teilt sich in vier Bereiche auf, in denen alle wesentlichen Informationen auf einen Blick einzusehen sind. Die verschiedenen Funktionen sind über Icons anzuwählen und untergliedern sich in Untermenüs.

Dank der Komplexität, den spielerischen Möglichkeiten – vom Sabotieren über das Abwerben wichtiger Mitarbeiter bei anderen Firmen bis zum Bündnis mit Spielpartnern ist alles dabei – und nicht zuletzt der unkomplizierten Benutzerfläche ist Invest das bisher stärkste Spiel seines Genres. Fans von Wirtschaftssimulationen werden an diesem Programm lange Freude haben. Und nicht vergessen: Korrupt lebt's sich besser! ■

Hans-Joachim Amann

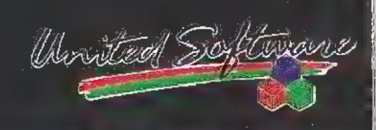


Grafik	**8**
Anleitung	**9**
Spielaufbau	**10**
Motivation	**10**
Preis/Leistung	**10**

Bin schon unterwegs!







MIRRORSOFTS ZWEITER GENIESTREICH



Titel: Flight of the Intruder, **System:** IBM PC (CGA, EGA und VGA mit mindestens 640 Kb RAM, AdLib wird unterstützt) **empf. VK-Preis:** ca. 120 DM, **Hersteller:** Spectrum Holobyte/Mirror Soft, London, England, **Muster von:** United Software, Rietberg.

Lang genug hat's – zumindest für Wartende – gedauert, bis MIRRORSOFT nun endlich den inoffiziellen Nachfolger von *Falcon* , auf den Markt bringt. Unter dem Namen FLIGHT OF THE INTRUDER

»Für FOTI wäre das Prädikat 'Spitzenklasse' noch stark untertrieben!«

darf nun jeder Fan von Flugsimulatoren in die Lüfte steigen und sein fliegerisches Talent einmal mehr unter Beweis stellen.

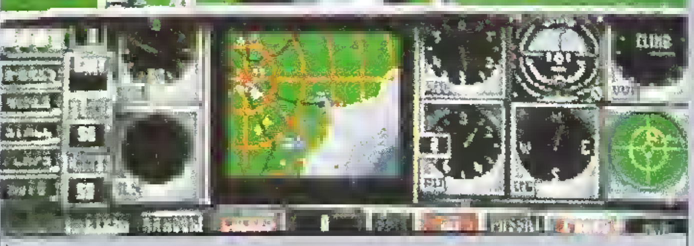
Schauplatz des simulierten Geschehens ist mal wieder Vietnam – anno 1972. Da dies schon eine Weile zurückliegt, stehen dem Hobbypiloten selbstverständlich keine Supermaschinen wie die F-16, die F-18 oder gar der Stealth Fighter zur Verfügung. Es sind „nur" die wohlbekannten F-4 Phantom und die A-6 Intruder, deren Technik natürlich noch nicht gar so ausgereift war, wie die der heutigen Maschinen.

Als Falcon-„Langzeitgeschädigter", mit einiger „Kampferfahrung„ mache ich mich gleich von meinem Flugzeugträger aus in die Lüfte. Da das Festland sehr weit entfernt ist, schaue ich mir erstmal die verschiedenen Funktionen an. Wie von Falcon her bekannt, kann auch hier in alle möglichen Richtungen geschaut werden. Eine Außenansicht ist ebenfalls vorhanden.

Kurz vorm Festland kommen mir zwei MiG entgegen, die sich auf sechs Uhr festsetzten. Durch einen geschickten Looping gelingt es mir, mich hinten an ihren Schwanz zu setzen und feuere aus meiner Bordkanone. Volltreffer! Die MiGs schwirren ab – ich habe freie Bahn. Auf dem Festland zerstöre ich eine AA-Stellung und mache aus einer Startbahn einen Schweizer Käse.

Somit ist der Auftrag erfüllt, und es geht Richtung Flugzeugträger. Der Landeanflug hier erweist sich als komplizierter als der bei Falcon, da der Fanghaken auf dem Träger exakt in eines der Fangseile greifen muß. Die Landung wird zwar hart, doch sie ist geglückt, und ich bekomme meine Flugstatistik gezeigt, und es hagelt Auszeichnungen.





Die A-6 im Sturzflug (oben). Die Landung auf dem Flugzeugträger will geübt sein (unten).

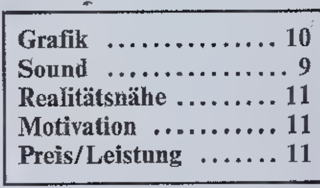


Die Komplexität von FOTI ist einfach phantastisch: Missionen in Hülle und Fülle werden geboten, so daß nach Monaten immer noch Abwechslung geboten wird. Für besonders interessant halte ich, daß der Spieler das Kommando über eine Staffel von acht Flugzeugen erheben darf und wahlweise sogar mit jeder fliegen kann. Dies bedeutet zwar eine Menge Streß, macht aber umso mehr Spaß. Bodenziele gibt es ebenfalls reichlich. Von der einfachen SAM-Anlage über Schiffdocks, Brükken, Flugplätze und Wärmekraftwerke bis bin zu Munitionslagern – um nur einige zu nennen – ist alles vorhanden, was das Herz begehrt.

Gut ist auch der Sound, bzw. die Effekte, die digitalisiert wurden. Eine Idee schneller hätte die Geschwindigkeit ausfallen dürfen, dafür wird aber auch viel geboten (Gebäude, Brücken, MiGs . . .). Wem's jedoch zu langsam sein sollte, der wählt eben „Low Details" im Menü an – schon geht's ab wie bei der Post (?). Mindestens 10 MHz sollten aber schon vorhanden sein, bei VGA noch erheblich mehr. Das Flugverhalten ist übrigens bei beiden Maschinen so gut, wie man es von Falcon her gewohnt ist.

Mit Flight of the Intruder steht uns zweifellos der bisher beste Flugi ins Haus, der ähnlich wie *PGA Tour Golf* in seinem Genre alles Dagewesene in den Schatten stellt und noch etliche Funktionen mehr bietet, als ich auf dieser Seite habe beschreiben können. Was will man mehr fürs Geld? ■

Hans-Joachim Amann



Grafik	10
Sound	9
Realitätsnähe	11
Motivation	11
Preis/Leistung	11

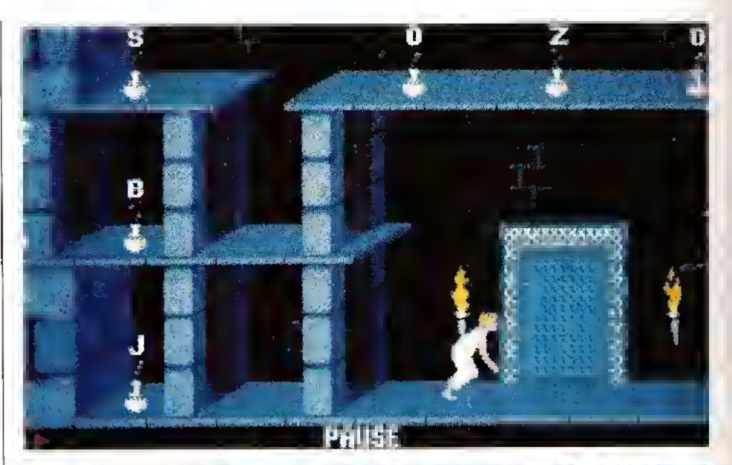
Der Prinz vom Iran

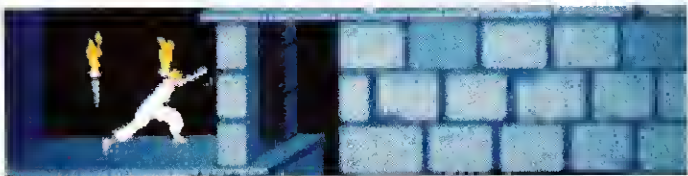


Titel: Prince of Persia, **System:** PC, **empf. VK-Preis:** 80 DM, **Hersteller:** Broderbund, USA, **Muster von:** 37

Wer den Namen *Karateka* hört, wird sicherlich sofort an die superbe Animation der Kämpfer in diesem Karatespiel denken müssen, deren Bewegungsabläufe der Realität sehr nahe kamen. Der gebürtige New Yorker Jordan Mechner zeichnete damals für diesen visuellen Leckerbissen verantwortlich. Auch in dem vorliegenden Action-Adventure PRINCE OF PERSIA der Firma BRODERBUND hauchte Mechner den Sprites Leben ein. Der Held, der die liebliche Prinzessin aus den Händen des schurkigen Großwesirs befreien muß, zeigt solch fließende Bewegungen, daß man sich fragt, warum in anderen Games die Sprites immer noch wie wurmige Holzlatten durch die Gegend staksen. Eingeschränkt wird die Freude allerdings durch die ansonsten etwas grobe, detailarme Grafik, aber eine derart gute Animation kostet eben viel Speicherplatz, der dann an anderer Stelle fehlt.

60 Minuten bleiben dem blonden Jüngling für den gefährlichen Gang durch den Palast. Überall lauern Fallgruben, säbelschwingende Eunuchen und andere lebensverkürzende Dinge. Der wahlweise per Joystick oder Tastatur zu steuernde Ungläubige kann springen, kriechen, rennen und, sobald er das Schwert gefunden hat, auch kämpfen. Es sieht schon fantastisch aus, wenn er sich mit einem eleganten Sprung auf eine andere Ebene schnellt oder wie ein Puma einen gähnenden Abgrund überwindet.





Leider kann der Spielstand erst ab dem dritten Level gesaved werden, was bis zu dem Zeitpunkt an dem man den richtigen Punkt zum Sprung über die vielen Abgründe gefunden hat, dem Spieler etwas Geduld abverlangt. Glücklicherweise läßt sich das Sprite exakt steuern, so daß dieses Problem schnell überwunden ist. ■

Cruiser

Grafik	9
Sound	6
Spielablauf	6
Motivation	6
Preis/Leistung	7

Das Ä-Team



Titel: Dragon Force, **System:** Amiga 1 Mb (tested), Atari ST, **Preis:** 90 DM, **Hersteller:** Interstel, **Muster von:** 27, 39.

„Sie kommen aus verschiedenen Nationen, sind kampferprobt, schwer bewaffnet und gefährlich. Ihre Einsatzorte sind die Krisengebiete der Welt...", so steht es auf dem Cover des Strategiespiels DRAGON FORCE von INTERSTEL geschrieben. Mal sehen! Erst einmal muß diese verdammte Sicherheitsabfrage überwunden werden, was nicht so recht klappen will. Bitte Wort 372 in Zeile 17 auf Seite 28 eingeben! Trotz doppelter Überprüfung meinerseits will das Programm die Eingabe nicht akzeptieren. Nach mehreren Versuchen gelingt es endlich. Also ehrlich, wenn Ihr schon solch eine nervige Abfrage einbaut, sollte sie auch einwandfrei funktionieren!



. . . Ä-Team in Kampfordnung

Egal, weiter. Nach der Auswahl einer Mission, von denen es insgesamt zwölf gibt, muß das Team zusammengestellt werden. Aus 14 Kämpfern, deren Stärken und Schwächen detailliert aufgeführt sind, können sieben gewählt werden. Danach geht es zu dem reichhaltigen Waffenmenü, das keine Wünsche offen läßt. Ob nun Raketenwerfer, Uzi, MG, Panzerfaust oder Schnellfeuergewehr – alles was das Kämpferherz begehrt, wird prompt geliefert.

Nachdem die Vorbereitungen abgeschlossen sind, geht's ab in die Schlacht. Ist der Feind auf der Generalkarte ausgemacht, wird für jedes Teammitglied die individuelle Vorgehensweise eingegeben. Es stehen zahlreiche Befehlsgadgets zur Verfügung, von Angriff über Anschleichen bis hin zum Deckungnehmen. Da alle sieben Kämpfer einzeln bearbeitet werden müssen, geht viel Zeit für die Einstellungen drauf (übrigens alles mausgesteuert). Die kleinen Action-Sequenzen sind daher nur Beiwerk, allerdings grafisch sowieso nicht besonders ansprechend.

Wer Strategiespiele mag und genug Zeit hat, der sollte Dragon Force spaßeshalber mal antesten, wenn da nicht der etwas überhöhte Preis wäre. Neunzig Mark sind einfach zuviel für dieses Game! ■

Cruiser

Grafik	5
Anleitung	8
Spielaufbau	5
Motivation	5
Preis/Leistung	4


ATF II
ADVANCED TACTICAL FIGHTER II
ADVANCED TACTICAL FIGHTER II
Strategie und Action — hart an der Wirklichkeit!
Eine einzigartige Mischung aus spannungsgeladener Action und ausgefeilter Strategie.
Fliegen Sie schon heute mit der Technik von morgen!
Erhältlich für: Atari ST/STE, Amiga und IBM PC
Vertrieb
RUSHWARE
Microhandelsgesellschaft m.b.H.
Bruchweg 128-132
D-4044 Kaarst 2 · Tel. 02101/6070
RUSHWARE
Online with the trend
Mitvertrieb
Österreich: Karasoft, Darius
Schweiz: Thali AG
Digital Integration

NACH DEM GROSSEN



Titel: Bad Blood, **System:** PC (CGA: 384 K, EGA: 512 K, VGA: 640 K; AT, Festplatte und Joystick empfehlenswert), **empf. VK-Preis:** ca. DM 100, **Hersteller:** Origin Systems, USA, **Muster von:** Hersteller.

Nichts scheint eine so düstere Faszination auf die Menschheit auszuüben wie die Aussicht auf deren Ende. Von *Wolfgang Hohlbeins* mahnenden Fantasy-Romanen bis hin zu *Interplays* Endzeit-Rollenspiel *Wasteland* hat sich eine Schar von Autoren ausgemalt, wie die Erde wohl nach einer atomaren Katastrophe aussähe. CHRIS ROBERTS von ORIGIN hat sich eine weitere packende Geschichte dazu ausgedacht: BAD BLOOD ist der viel zu fiese Titel des von der Grundstimmung her versöhnlichen Zukunftsabenteuers.

Eine wunderschöne Titelsequenz führt in das Geschehen ein. Die Menschen haben es geschafft, sich und fast alles Leben auszulöschen – doch eben nur fast. Schon bald nach dem Großen Feuer regt sich wieder Leben. Büsche sprießen zaghaft, aus Ruinen entstehen neue Ansiedlungen, und die Wüste blüht wieder. Doch hat die Erde einen hohen Preis bezahlt – kaum eine Lebensform ist ohne Mutation geblieben. Aus harmlosen Käfern wurden riesige Sandbeißer, kleine Nager mutierten zu krallenbewehrten Monstern. Am gefürchtetsten ist jetzt der ehemalige Braunbär, der Schätze horten, aber auch unangreifbar sein soll.

Und die Menschen? Nur wenige blieben von Veränderungen verschont, und sie stießen alle aus ihrem Kreis, die mißgebildet auf die Welt kamen. In ihrer maßlosen Arroganz trieben sie die Mutanten nicht nur in die Wüste, sondern begannen, sich die menschenähnlichsten als Sklaven und zu ihrem grausamen Vergnügen zu halten. Regelrechte Beutezüge werden veranstaltet, um die kräftigsten Mutanten einzufangen. Die wiederum wehren sich, so gut sie können. Von den dürren Ressourcen der Wüste können sie zwar leben. Auch sind sie strahlungsunempfindlich und im Gegensatz zu den reinblütigen Menschen nicht an ihre Siedlungen gebunden. Doch steht denen ein Hort alter Waffentechnologie zur Verfügung, gegen die die Mutanten mit all ihrer Körperkraft nicht angehen können.

Die Situation spitzt sich zu, als Dominix, der „Menschen"-Führer, die anderen Städte unter sich vereinigt und zum Endschlag gegen die Wüstenbewohner ausholt. Nur wenige Städter verabscheuen seine Grausamkeit, so z.B. seine Schwägerin, Lady Cassia. Sie versucht, ihren Sohn Equitus zum Frieden zu erziehen. Später im Spiel wird er wichtig sein.

Die Mutanten wissen um den drohenden Krieg. Nur wenn die Beweggründe der „normalen" Menschen erkannt werden, ist er zu verhindern. Alle Hoffnung ruht auf Euch, die Ihr in Gestalt eines von drei Mutanten auf eine gefährliche Mission ins Ungewisse zieht. Da Ihr drei Spielstände speichern könnt, probiert ruhig alle Charaktere aus. Dekker, das einzig menschenähnliche Wüstenkind, ist zwar unerfahren, hat aber aufgrund seines Aussehens keine Schwierigkeiten, die menschlichen Städte zu erforschen. Jakka, der weibliche Mischling, ist eine „bionic woman" – ihr Laserauge macht sie zur Kampfmaschine. Allerdings ist ihre Loyalität anzuzweifeln. Am meisten Spaß macht es aber, mit dem grünhäutigen Varigg ins Abenteuer zu ziehen. Der Mutant ist kräftig und gutartig, muß aber zu Listen greifen, um sich in den Städten bewegen zu können.

Im *Ultima*-Stil sieht man Figur und Landschaft von oben. Die VGA- Grafik ist sehr schön, genau zur Stimmung passend die Bildschirmaufteilung im Wüstenrahmen. Leider geht schon bei EGA-Karten viel verloren, Gegenstände sind schlecht zu erkennen. Auch werden die Bewegungen auf XTs recht langsam, ruckelig und nur mit Joystick erträglich. Ein störendes Manko, da das Adventure zum großen Teil aus Herumlaufen



»ORIGIN faßt ein heißes Eisen an: Was kommt nach dem Desaster? BAD BLOOD hat – vielleicht – die Antwort parat!«



und Kämpfen besteht. Für den vollen Spielgenuß braucht es schon einen VGA-AT mit Soundkarte, 2MByte der Festplatte sollte man freihalten. Entscheidungen werden im übersichtlichen Menüsystem mit den Tasten oder per Feuerknopf getroffen, Ihr braucht kein Wort einzugeben. Die wuchtige Packung (neuer *Origin*-Standard seit *Ultima 6*?) bietet neben den vier 5 1/4"-Disks die reference card, ein farbiges „Tierleben" (gleichzeitig Abfrageobjekt zum Kopierschutz) sowie das sehr stimmungsvoll aufgemachte, gut ins Geschehen einführende Handbuch. Schön überlegt ist die Sprachrevolution der Mutanten. So bedeutet „trubbs" Ärger, Probleme (früher „trouble"), oder ist etwa aus „pilfer" (Stehlen, Plündern) „pilf" im Sinne von Nehmen geworden. Viele, zum Teil lustige Sprach- und Kulturfragmente werden Euch im Laufe des Spiels überraschen.

Gegenstände nehmt Ihr durch Darüberlaufen automatisch ins Inventar auf. Dort könnt Ihr sie untersuchen und benutzen. Vergeßt nicht zu essen und zu trinken! Besonders in der Wüste nehmen die Körperkräfte (dargestellt als Wasserpegel der Flasche am Bildrand) rasch ab, so daß „use food" zum Routinebefehl wird. Möchte man sich schnell erholen, kann man sechs Stunden schlafen. Der Haken: Diese „rest"-Funktion ist nur gleichzeitig mit dem Abspeichern aufrufbar! Überlegt Euch also gut, ob Ihr es riskieren wollt, mitten in der Wüste zu speichern (wo wilde Tiere Euch noch im Schlaf überraschen können), oder ob Ihr nicht noch eine Siedlung erreichen könnt.

Politiker machen es jetzt weltweit vor, in Bad Blood ist es besonders wichtig: redet mit den Leuten! Die Informationen, die Ihr so erhaltet, füllen ganze Notizbücher, spitzt also schon einmal die Bleistifte. Gerade zu Beginn des Spiels ist es ratsam, Unterhaltungen mit small talk (start chitchat) anstelle gezielter Fragen (ask about...) einzuleiten. Oft ergeben sich daraus Gesprächsthemen mit wichtigen Hinweisen. Alle Themen, die noch nicht erschöpft sind, erscheinen als Untermenü von „ask about..." – oft erst nach wiederholten „chitchat"-Anläufen. So erfahrt Ihr z.B., daß das Orakel, dessen Rat Ihr braucht, ein Freund des Schamanen vom Dorf Nivvik ist. Nachdem Euer Heimatdorf Mardok also erforscht ist, wird es Zeit zu speichern und sich auf den weiten Weg nach Westen, am brackigen Fluß Noxus entlang, zu machen.

Ein Tip noch: Während Gesprächen und jeder Menüwühlerei läuft die Zeit erbarmungslos weiter. Ihr solltet Euch nicht schämen, an freundlich gesinnten Orten in den „wimp (Schwächlings-) mode" zu gehen. Der läßt, im Gegensatz zum „warrior mode", nicht nur weniger Monster im Freiland auftauchen, sondern hält auch die Zeit an, während Ihr Euch durch die Optionen hangelt. Die Hoffnung aller Mutanten ruht auf Euch. Werdet Ihr den Vernichtungsfeldzug verhindern können?

Bad Blood lebt von seinem Detailreichtum und seiner packenden Spielidee. Ihr werdet mit dem Überleben und Lösen der vielen Rätsel eine Weile beschäftigt sein! Der *volle* Genuß (und damit die Hit-Würdigkeit) entfaltet sich aber erst auf VGA-ATs – umso gespannter darf man auf die fast gleichzeitig erscheinende C-64-Version sein. ■

Eva Hoogh

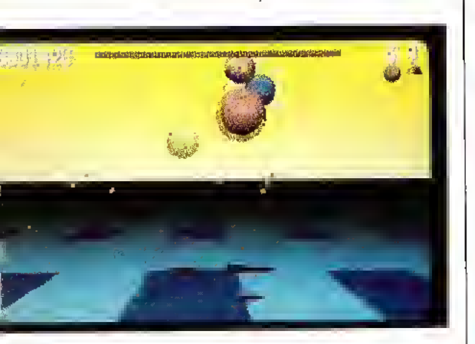
	VGA-AT/EGA-XT
Grafik	10/7
Vokabular	menügesteuert
Handlung	10
Atmosphäre	11/10
Preis/Leistung	11/9

Immuntraining für Flinke

Die Programmiertruppe THE ASSEMBLY LINE ruhte sich nicht lange auf den Lorbeeren von PIPE MANIA und E-MOTION aus, sondern spielte noch etwas mit dem Prinzip des letzten Hits herum. Heraus kam dabei VAXINE, ein weitergedachtes E-MOTION mit Zusatzkniffen. In einem gedachten Körper tobt der Krieg zwischen dem Immunsystem und angreifenden Viren. Um den Fremdkörperhorden Einhalt zu gebieten, gibt es nur eines: Die Schutzimpfung!

Titel: Vaxine, **System:** ST, **empf. VK-Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** US-Gold, **Muster von** 26.

Auf abstraktem Untergrund springen farbige Kugeln, die Fremdkörper, umher. Euer Ziel ist, sie mit gleichfarbigen Kugeln, dem Immunstoff, abzuschießen.



Dafür steht nur ein begrenzter Vorrat an Bällen zur Verfügung. Gelingt es Euch nicht, vereinigen sich die jeweils gleichfarbigen Viren zu einer Gruppe, die die Abwehrbasis sprengt und damit zahllose weitere Angreifer



»Schnell, schön, spannend – VAXINE hält, was die Vorabversion versprach!

freisetzt. Klar, daß der Schwierigkeitsgrad mit der Zeit und fortschreitenden Leveln enorm steigt.

Um Eure Reserve von Abwehrkugeln aufzustocken, schießt Ihr einen Fremdkörper mit einem Ball *anderer* Farbe ab. Es entsteht ein herumfliegender Stern, der, wenn er jetzt von einer gleich gefärbten Kugel getroffen wird, einige weitere Immunkugeln freiläßt.

Hausherr US Gold kündigt knapp 100 Level und ein spielerleichterndes Extra an: Frei nach den Monolithen aus *2001* stehen schwarze Rechtecke in der Landschaft. Ihre Berührung aktiviert einen Pausenmodus, so daß man sich in Ruhe einen Überblick über die Kugel- und Sterneverteilung des Levels verschaffen kann. Der wird, unserem rasanten ST-Demo nach zu urteilen, bitter nötig sein.

Vaxine wird zunächst für ST und PC fertiggestellt. Für Letzteren verspricht US Gold wieder 256-VGA-Farbenpracht und volle Soundkarten-Unterstützung. Die fetzige Musik und knackigen Soundeffekte unseres Demos (ST) ließen schon das Spielfieber steigen. Auch das schnelle, saubere Scrolling des 3-D-Untergrundes und das Zoomen der Raytracing-Objekte machen Appetit auf mehr. ■

ev

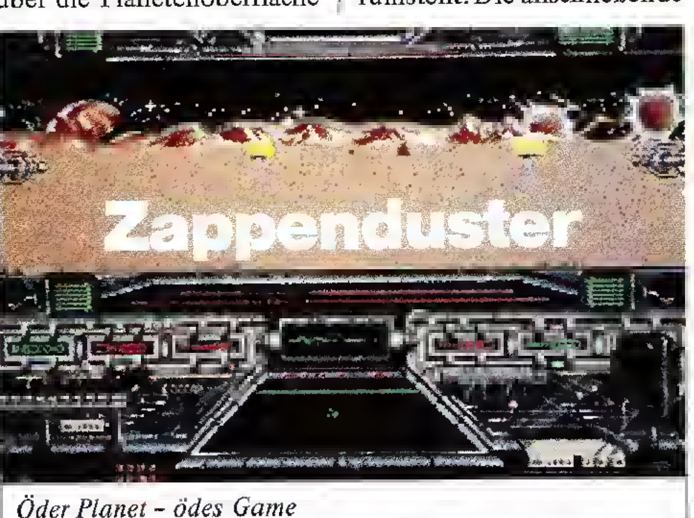
Grafik	9
Anleitung	8
Spielaufbau	9
Motivation	10
Preis/Leistung	10




Titel: Dark Sat, **System:** Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 70 DM, **Hersteller:** Loriciel, Frankreich, **Muster von:** Loriciel.

Es ist immer dasselbe: Bösartige Aliens überfallen einen Planeten mit der Absicht, alles Leben zu vernichten (das ganze Universum scheint voll mit fiesen Kreaturen zu sein). Ein Auserwählter hat die Aufgabe, diese Gefahr zu bannen, alle anderen haben sich mal wieder verdünnisiert.

Genauso gewöhnlich wie die Story ist auch das Action-Game Dark Sat von Loriciel. Der Spieler muß mit einem zunächst schlecht ausgerüsteten Kampfgleiter über die Planetenoberfläche schippern, die diversen Aliens zerstrahlen und nebenbei sein Vehikel waffentechnisch aufrüsten. Dazu fährt er in einen Hangar, der irgendwo in der Gegend rumsteht. Die anschließende mit leichten Grafikfehlern stattfindende Fahrstuhlfahrt führt ihn in ein Zwischenspiel, in dem die Zusatzwaffen in einem Labyrinth gesucht werden müssen, das natürlich ebenfalls von den Aliens besetzt wurde.



Öder Planet – ödes Game

Damit ist eigentlich schon alles gesagt. Weder die ruckelnde und langsame 3D-Grafik noch der Spielablauf wußten zu überzeugen. Dies und auch der schwache Sound sind kein Stoff, aus dem gute Games gemacht werden. ■

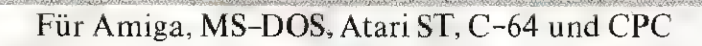
Cruiser

Grafik	3
Sound	3
Spielablauf	2
Motivation	2
Preis/Leistung	2

Zeit-Geschichte!

BACK TO THE FUTURE PART II

Das offizielle Computerspiel zum Film!



Für Amiga, MS-DOS, Atari ST, C-64 und CPC



Mirrorsoft

United Software

Das relevante Programm

Akteure am „Point of Sale“

Edel-Elektronik, Premiere in Paris, SEGA Deutschland, Virgin Group, Groß- und Einzelhandel, Presse. Das Stichwort: Home Entertainment. Im August luden Winrich Derlien, Geschäftsführer der Virgin Games GmbH und der Brite Richard Branson, seines Zeichens Chairman der 1,8 Milliarden Mark umsatzträchtigen Virgin Group, rang- und namensträchtige Personen aus der Videospiel-Branche zum 'großen Bahnhof' in eine der schönsten Metropolen der Welt ein. Anlaß war ein Gebilde edelster Unterhaltungselektronik, ein Gigant unter seinesgleichen, der sich schon seit geraumer Zeit im Spiegel der Presse befindet: das MEGA DRIVE. In User-Kreisen längst bekannt wie ein bunter Hund wird die bis dato 'graue Eminenz' mit Spielhallenqualitäten unter seinesgleichen über Nacht salonfähig gemacht. Die starke Maschine von SEGA bekommt neben den Direktimporteuren mit sofortiger Wirkung einen offiziellen Vertreiber: VIRGIN GAMES.



Während sich alles um das geliebte Öl dreht, während ein unberechenbarer Aggressor die Welt in Aufruhr und Schrecken versetzt, mal so nebenbei seinen Mitbewerber annektiert und den Vereinigten Staaten den Krieg androht, während Bündnisstaaten innerhalb der NATO im Einvernehmen mit dem Warschauer Pakt den Aufmarsch proben, während Ölpreise steigen und mit ihnen die Angst, nun, währenddessen produziert die ASM-Redaktion – wie immer – eisenhart vor sich hin.

Ein vor Wochen anberaumter Termin verschlägt Torsten und mich nach Frankreich, Paris, Hotel 'Sofitel'. Da sich letztgenannter Ort direkt an das Flughafengelände 'Charles de Gaulle' anschließt, steht außer Frage, daß wir uns eben nicht um Jeanette, Baguette, Eau de Toilette und all das andere, was Paris eben so bietet, kümmern konnten. Dafür kamen wir in den Genuß, hinter SEGAS und VIRGINS Kulissen blicken zu können. Genau das taten wir reichlich.

Im Mittelpunkt des 'One-Day'-Spektakels standen natürlich das MEGA DRIVE, damit verbunden die bereits bestens bekannte MEGA-Software auf 16-Bit-Basis, zudem ein meganeues Game für die Superkiste, MOONWALKER sowie SEGAS Antwort auf die nunmehr in Mode geratenen Hand-Held-'Hosentaschen'-Machines: GAME GEAR. Da beide Neuheiten ausführlich im Konsolenteil dieser Ausgabe besprochen werden, erlaube ich mir hier, zur Hard- und Software nur noch wenige Anmerkungen zu verlieren: Das MEGA DRIVE, eine dank des 68000er Hauptprozessors sehr eng an die Spielhallenmaschinen angelehnte Videospiel-Konsole, feiert – mit Pauken und Trompeten – seinen offiziellen Einzug in die Charts des deutschen Groß- und Einzelhandels. Was heißt das? Nun, zum einen gibt es jetzt einen mächtigen Distributor für den 16-Bit-Block, das schon bekannte Vorzeigestück der SEGA ENTERPRISES LTD in Japan, nach



eigenen Worten heute weltweiter Marktführer im Bereich der original Spielhallenmaschinen und europäischer Marktführer über das SEGA-Videospielsystem. Die Konsequenz: professioneller Vertrieb in Kaufhäusern und Handelsketten, damit verbunden der Kundenservice im großen Stil und ein mindestens ebenso großes Angebot, was Module, also die Software und das bis dato erhältliche Zubehör zur Hardware anbetrifft.

Wie alles hat natürlich auch das japanisch-deutsche Schnäppchen seinen Preis: Während die Import(hard)ware bislang für nur dreieinhalb 'Blaue' zu erstehen war, zahlt man nunmehr für die höchstoffiziellen 16 Bit schon knappe fünf Scheinchen. Der Preisunterschied begründet sich zum einen im Service, zum anderen aber auch in einem Vorgang, den die Post mit dem Kürzel „FTZ“ bezeichnet. Ach ja, erfreulicherweise kommt Ihr ab sofort mit der FTZ-Ware auch in den Genuß eines zumutbaren Handbuchs, waren doch die 'Grauen' bislang nachvollziehbarerweise nur in Herstellers Landessprache erhältlich. Hop oder top, grau oder unbefleckt – wer sich ein MEGA DRIVE ins Haus holt, wird seinen Spaß mit 'nem Z80- und dem 68000er-Prozessor haben: saubere Grafik, 512 Farben, ruhiges, sauberes Scrolling dank enormer Speicherkapazität (136 KByte gesamt), Zehn-Kanal-Stereo-Sound mit oder ohne Kopfhörer und autonom regelbarem Volume-Knopf, aber wem erzähl' ich das?

Erstmals erwähnte die ASM das MEGA DRIVE in der Februar-Ausgabe des vergangenen Jahres, später dann in der 05/89 im Zusammenhang mit der Ausbaufähigkeit und kürzlich ein weiteres Mal – na, richtig – in unserem Konsolen-Special. Schaut doch mal rein!.

Was Euch mit MOONWALKER und GAME GEAR erwartet, verrät Euch Torsten – an anderer Stelle. Während uns der versoftete 'Softe', der 'Screen Jackson' schon kurz nach dem Paris-Trip in ausgereiftester Form vorlag, somit also bald in SEGAS Angebot auftauchen wird, müßt Ihr Euch mit uns, was GAME GEAR anbetrifft, noch 'ne Weile gedulden. Dennoch: Wir haben's in einem dunklen Nebenraum vor die Linse bekommen, und Torsten konnte die Presseabteilung insofern erweichen, daß wir schon jetzt erste Daten für Euch parat haben.



Mega Drive . . .



. . . nun endlich



salonfähig!

Chairleader Branson, Kopf und Denker der Virgin Group (in Deutschland wohl eher als Schallplattenlabel bekannt), leitete im Rahmen der Präsentation eine Vortragsreihe ein, bei der es nebst 'Softem' und 'Hardem' hauptsächlich um marktspezifische Werbestrategien, Trends, Analysen und Hintergründe ging. Transparenz und Durchblick für alle, was SEGAS Marktstrategie und die Strukturierung des Videospiele-Marktes in Deutschland anbetrifft. Tenor dieses Teils der Darbietung: Ausgehend von 1000 Mark Umsatz pro Neukunde (ein Umsatz von rund 250 Mark pro Konsole ziehe erfahrungsgemäß einen Umsatz von allein 800 Mark nach sich) erwartet SEGA Deutschland, zusammen mit Virgin Games eine Marktgröße von 250000 bis 300000 Systeme bis zur Jahreshälfte 1991 verkauft zu haben. Damit könnte man sich den Marktanteil mit 36 Prozent am gesamten Kuchen sichern, was wiederum die Ausgewogenheit zu Nintendo-Anteilen bedeute. Ein Rennen also, auf welches wir ein Auge werfen sollten.

MATTHIAS SIEGK

URIDIUM II?

Titel: Simulcra, **System:** Amiga (tested), Atari ST, **Empf. VK-Preis:** 85 DM, **Hersteller:** Microprose, **Muster von:** Microprose, Tetbury, U.K.

Wer hat gesagt, das Game wäre der Nachfolger von *Uridium*, dem legendären Shoot'em up für den C-64? Hier muß wohl ein Irrtum vorliegen. Das einzige, was Simulcra von Microprose mit *Uridium* gemein hat, ist der Programmierer: Kein geringerer als Andy Braybrook „Minister of the 64" hat an der Realisierung dieses Spiels mitgearbeitet. Nun, Andy scheint den Amiga langsam in den Griff zu bekommen, denn Simulcra hinterließ einen guten Eindruck.

Die Story: Irgendwann in ferner Zukunft werden Kampfpiloten nur noch in hochkomplexen Computersimulationen auf den Ernstfall vorbereitet. Das Schlachtfeld auf dem sie sich mit einem Kampfgleiter bewegen, heißt „Battle Matrix" und ist ein weitverzweigtes System mit zahllosen Verteidigungseinrichtungen. Leider hat irgendein mißgünstiger Staat einen Virus in das Simulationsprogramm eingeschleust, das dafür sorgt, daß die Piloten das künstliche Schlachtfeld nicht mehr verlassen können. Hier tritt nun der Spieler auf den Plan. Seine Aufgabe ist es, die Energieprojektoren auf den einzelnen Matrizen zu finden und zu eliminieren. Jeder Projektor erzeugt ein Energieband, das einen Teil des Schlachtfeldes eingrenzt und vom Spieler nicht überwunden werden kann, da dabei der Gleiter zerstört würde.

Das zur Verfügung stehende Vehikel kann als Boden- und auch als Luftfahrzeug eingesetzt werden (mit F4 Flügel ein- bzw. ausfahren, mit F5 abheben). Die Dauer des Fluges hängt vom Ladezustand des SFB (Solid Fuel Booster, nicht Sender Freies Berlin) ab, der wie auch alle anderen Zusatzmodule während der Action aufgenommen bzw. aufgeladen werden muß. Die Module zu denen ein Radar (F1), Missiles sowie ein ECM (elektronisches Störgerät) gehören, entstehen bei der Zerstörung mancher Feindobjekte und werden durch Berührung aufgenommen. Als Primärwaffe dient ein Hochleistungsprojektile speiendes MG, das in der Regel ausreicht, um lästige Gegner auszuschalten. Eine höhere Durchschlagskraft entwickeln besagte Missiles, von denen aber immer nur eine begrenzte Anzahl zur Verfügung steht, so keep them for emergencies! Die Raketen starten, wenn der Fire Button länger gedrückt wird.

Zu Beginn eines jeden Levels erscheint ein Übersichtsplan der aktuellen Matrix mit Positionsangabe des eigenen Gleiters. Zur Orientierung kann die Map auch jederzeit über F2 eingeblendet werden. Da das Spielfeld recht groß und verwinkelt ist, sollte öfter eine Orientierungsphase eingelegt werden, zumal man hier auch vor den Enemies sicher ist. Natürlich gibt es auch eine Pausetaste (Help).

Falls die lieben Schutzschirme mal durch übermässigen Beschuß ausfallen (was in den höheren Leveln recht schnell geht), sollte man schleunigst eines der hangarähnlichen Gebäude suchen, es zusammenschießen und den daraufhin erscheinenden Gleiter aufnehmen. Auf diese Weise werden die Shields refresht, was an ihrer grünen Farbe zu erkennen ist.

Simulcra erinnert stark an *Virus*, das ursprünglich für den Archimedes-Rechner entwickelt wurde. Die grafische Realisation ist hier allerdings besser gelungen und auch die Steuerung per Joystick läßt, im Gegensatz zu *Virus*, keinen Frust aufkommen. Alles in allem ein empfehlenswertes Spiel, wenn auch die ersten Level recht einfach zu bewältigen sind.

Cruiser

Grafik	9
Sound	7
Spielablauf	9
Motivation	8
Preis/Leistung	8




HOT´N HEAVY:
Spielen ist fast alles
- was sonst noch läuft, steht brandaktuell in Amiga Magazin und 64´er
Markt&Technik
AMIGA
DAS COMPUTERMAGAZIN FÜR AMIGA-FANS
10/90
DM 7,-
Test: Turbo-Boards und RAM-Erweiterungen
Trumpf-Karten
Testberichte
Markt&Technik
64'er
Oktober 1990
DM 7,-
AS MAGAZIN FÜR COMPUTER-FANS
VIELE TIPS & TRICKS
Für Einsteiger + Fortgeschrittene
HOT´N HEAVY:
Spielen ist fast alles
- was sonst noch läuft, steht brandaktuell in:
64'er
GRATIS! Ein Heft zum Kennenlernen!
AMIGA
JETZT ODER NIE!
risikolos abonnieren mit Geld-zurück-Garantie!
ICH BIN DABEI!
NEU
Amiga 10/90 ab 26.09.90 im Zeitschriftenhandel
ab 21.0
Zeitschriftenhan
Holt Euch die beiden - beim Händler oder am Kiosk!
Markt&Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Haar bei München.

Vom Sommerloch keine Spur

Trotz Hitz und Schwitz fällt dieser Sommer nicht in ein bodenloses Loch. Erstaunlich, sind doch die meisten User, Hersteller und Redakteure der Sonne gefolgt. Haben sich von ihr inspirieren lassen. Weg vom Rechner, hin zum Wasser. Und doch: Emsig wie die Bienen arbeiteten die Jungs und Mädels an der Herbstkollektion in Sachen Software. OCEAN kommt mit Cartridges für Amstrad- und C-64-Konsolen; ELITE versucht den Wiedereinstieg mit GREMLINS 2; DOMARK setzt auf sechs weitere Coin-op-Umsetzungen von Tengen. Schätze, viele sind doch zu Hause geblieben. Kein Sommerloch. Vielleicht erste ernsthafte Anzeichen fürs Ozonloch? ASM besuchte britische Software-Häuser.

Die Vorbereitungen fürs große Fest laufen. Die neue PC-Show heißt ab sofort CES Show. Findet in London, Earl's Court statt. Veranstalter vom 13. bis 16. Sep – EMAP IMAGES.

ELECTRONIC ARTS rief mich (Manfred/ASM) und Gary Penn (The One) nach London. Japanische Video-Promoter waren da, um uns fürs heimische Fernsehen zu filmen (stressig). Grund: Werbespot für *Populous*. Mein englisch/deutscher Kommentar läuft mit Untertiteln. Witzig.

Gute neue Programme, IMMORTAL und MAGIC FLY, auf die ich noch näher eingehe.

Putney, London. DOMARK hat dort sein Lager aufgeschlagen. Dominic, Mark, Martin, Lizzie und Clare sitzen mir gegenüber. Zeigen, was momentan im Topfe brodelt. Zuviele TENGEN-Titel, wie ich meine. Man sollte sich nicht „exklusiv" – und vor allem nicht „bedingungslos" – auf Automatenumsetzungen verlassen. BADLANDS ist ein Beispiel.

Die Leute von *Super Sprint* haben sich der Sache angenommen. Die Story: Auf atomar verseuchtem Untergrund werden Autorennen abgehalten. Wie gewöhnlich will jeder gewinnen. Der, der die Ziellinie als Erster überschreitet, hat einige Konkurrenten auf dem Gewissen. Denn: Hier wird nicht nur gerast. Die Wagen der Gegner werden auf der hoffnungslos überfüllten B 7 in Teile zerschossen. Wer genug Knete hat, kann sich später noch Klein- und Feinteile für seine Karre besorgen. Gut ausgerüstet, fällt's leichter, den verdörrten Lorbeerkranz zu ergattern. BADLANDS ist eine schwache Vorstellung. Bei manch einem Budget-Produzenten gibt's gleichwertige, teils bessere Produkte für zehn Mark. DOMARK verlangt zwischen 45 und 80. Im November erhältlich für alle gängigen Rechnertypen. Auch PC.

Andere Titel: HYDRA (*Live and let Die*-artig); SKULLS & CROSSBONES (ein Mantel- und Degen-Abenteuer; viel Fighting; gute Grafiken). Die ersten echt interessanten Teile kamen von S.T.U.N. RUNNER. Schnelle Turbo-Action im 3D-Bereich. Wenn die Geschwindigkeit und der Spielablauf aufs Ganze übertragen wird, kommt ein Hit auf uns zu!



Datenspiel: PLOTTING

Fantasy: NIGHTBREED

Genial: PANG

Was wäre DOMARK ohne einen neuen Bond? THE SPY WHO LOVED ME, eine Versoftung des 1977 entstandenen Streifens (ASM SPECIAL nr. 9 berichtete!) sieht Roger Moore als Pixel über den Monitor huschen. Ein typischer DOMARK-Bond. Wird sich sicherlich verkaufen. Für alle gängigen Rechner; auch PC. Ist bereits in den Regalen und erfreut sich Beliebtheit. Preise: die üblichen.


BOND – oder BILLY?

Die Russen mit den Briten – Hand in Hand. Heutzutage nichts Ungewöhnliches. Doch: Mit der Kooperation der Nachrichtenagentur TASS gelang DOMARK eine Sensation: einen Flugi zu erstellen, der sich MIG-29-FULCRUM nennt. Arbeitstitel. Die Ruskis servierten den Briten das „Know How" und somit den ersten „Glasnost Fighter". Flugmissionen über dem Himmel von Väterchen Frost. SIMIS ist die Truppe, die das Ding für 16-bit bis zum 28. November fertigstellen möchte.

In Deutschland nicht gar so gefragt: Compilationen. Dennoch versucht's DOMARK mit zwei weiteren Mischlingen (8- und 16bit; außer PC). T.N.T beinhaltet Explosives: *Hard Drivin', Toobin', APB, Dragon Spirit* und *Xybots*. Mitte Oktober folgt WHEELS OF FIRE, ein Sampler, der sich auf Rennsportsimulationen begründet: *Hard Drivin', Chase H.Q., Turbo Outrun* und Power Drift.

Die Preise gehen in Ordnung.

In Walsall bei Birmingham sitzen die kleinen Gremlins. Der Teufel steckt noch im Detail. Schweigen bei ELITE. Zu **GREMLINS 2 – The new Batch** war noch nichts zu sehen. Eine Art Action-Adventure wird es wohl geben, da man Objekte aufsammeln und richtig einsetzen muß, um den Mogwai-Boss und die Inflation an neu entstehenden Gremlins ein Ende zu bereiten. GREMLINS 2 ist eine Lizenz von Warner Bros. Man darf einiges erwarten.

Die beiden SEGA MEGA-Umsetzungen **WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER** und **TOURNAMENT GOLF** sind noch in der Mache. Immer noch kein Lebenszeichen. Alle drei Titel sollen im Herbst erscheinen.

the very big **OCEAN** kommt auch nicht zur Ruhe. Cartridges sind angesagt. Für Amstrad- und C-64-Konsolen. Nach fünf Sekunden Ladezeit sind *Batman – The Movie, Operation Thunderbolt, Midnight Resistance* und *Shadow of the Beast* spielbereit. Auf dem normalen 64er auch. Über den Extension Port. Kompatibel die Dinger. Bei der Amstrad-Konsole streicht man *Beast* und produziert neben oben genanntem *Double Dragon* und *Barbarian II*. Ab sofort wird es bei den meisten OCEAN-Games nur noch Carts für den C-64 und CPC geben. Die Preise sollen bei 50 bis 55 Mark liegen. Nicht übel.


Gauner: BILLY THE KID

Die neuen Herbst-Titel: **US COP** (Action, 8- und 16bit, C-64- und CPC-Cart); **TOTAL RECALL** (Schwarzenegger-Action, alle Formate)); **NAVY SEALS** (Plattform-Ballerspiel; noch nicht klar, ob und wann es kommt – Araber-Killing!); **NIGHTBREED** (Blatong-Action im Ghost-Look; alle Formate, auch PC, 64er- und CPC-Carts); **NIGHTBREED** im *Cinemaware-Stil* (ST und Amiga only); **N.A.R.C.** (Action pur für alle, außer PC); **TOKI** (ein kleines Monster, das à la Rijkaard mit „Spitfire" Gegner außer Gefecht setzt. Alle Formate; C-64 und CPC auf Cart); **PUZZNIK** („rätselhaftes" Game; interessant, kniffelig. Alle Systeme, auch PC); **PLOTTING** (gelungene Spielhallenumsetzung; Test in diesem Heft. Alle Formate, außer PC. 64er- und CPC-Carts); **BATTLE COMMAND** (ein für alle Formate interessantes 3D-Combat-Game, das zu gefallen wußte); **EPIC**, nun ist's doch raus, ist der Titel des geplanten **GOLDRUNNER IIID**, welches mir *John Symes* von *Microdeal* bereits vor einem Jahr präsentierte (nur für 16-bit, einschließlich PC); das Western-Game **BILLY THE KID** wird es auch nur 16bit-mäßig geben. Noch nicht viel gesehen; dafür umso mehr von S.C.I., dem Nachfolger von *Chase H.Q.* Diesmal


Coin-op-Fun: TOKI



können wir lockerer auf Verbrecherjagd gehen, denn wir haben nun auch Handfeuerwaffen bei uns. Alle Formate, außer PC; C-64- und CPC-Carts). Der letzte Titel in der Reihe ist die schon jetzt begehrte Fortsetzung der *Sim City*-Geschichte. Im Januar 1991 wird **SIM EARTH** für PC, Amiga & ST erhältlich sein.

Also: Der Kurztrip nach England hat sich gelohnt. Die Leute arbeiten fleißig. Toll, dann kommt ja 'ne Menge Neues. Bis zum nächsten News-Trip – all the best... ■

MANFRED KLEIMANN

TANZ DER VAMPIRE

Titel: Inspektor Griffu, **System:** Atari ST (getestet), Amiga, IBM PC, **Preis:** Atari ST ca. 55 Mark, Amiga/IBM PC ca. 70 Mark, **Hersteller:** Ariolasoft, **Muster von:** United Software, Rietberg.

Das Verwirrspiel um den Rietberger Softwarevertrieb und -produzenten UNITED SOFTWARE alias ARIOLASOFT hat ein Ende. Aus marketingpolitischen Gründen hielt man die Umhenennung des Unternehmens für unausweichlich; ansonsten dürfte – so ziemlich – alles beim alten bleiben. Ariolasoft ist also tot, es lebe United Software! Das Verwirrspiel um Preispolitik und Absatzstrategien treibt jedoch ständig neue Blüten. Jüngstes Beispiel: INSPEKTOR GRIFFU, produziert noch unter dem Ariolasoft-Label ART EDITION und nunmehr im Vertrieb von United Software. Während ST-User scbon mit 55 Mark dabei sind, müssen Amiga- und PC-Besitzer 70 Mark berappen. Wo ist da die Logik?

Ich habe mir für Euch die 55-Marks-Version – will sagen: die ST-Fassung – angeschaut, die sich vermutlich von ihren teureren Gegenstücken kaum unterscheiden dürfte. Inspektor Griffu ist ein deutschsprachiges Grafikadventure, bei dem auf Texteingabe gänzlich verzichtet wurde. Die Bedienung erfolgt somit über Icons, insgesamt dreizehn an der Zahl, was eine Vielfalt von Aktionen erlaubt. Die Geräuscheffekte wurden äußerst sparsam eingesetzt, die Grafiken nehmen etwa ein Viertel des Bildschirms ein. Sind sie aucb stellenweise recht grob gezeichnet, so können sie überwiegend durch Detailtreue und geschickte Farbwahl gefallen.

Aufgabe des Spielers ist es, in Gestalt des Inspektor Griffu die mysteriösen Geschebnisse in einem kleinen transsylvanischen Dorf aufzuklären. Wer schon jemals einen Dracula-Streifen gesehen hat, der weiß, daß in Transsylvanien die blutsaugenden Untoten traditionell ihr Unwesen treiben. So auch hier. Ziel ist es ergo, dem Tanz der Vampire ein Ende zu bereiten, nachdem ihnen schon mehrere brave Bürger zum Opfer gefallen sind. Anleihen bei *Horrorsoft's Personal Nightmare* sind also unverkennbar, was sich unter anderem auch an dem Koffer zeigt, den man bei sich tragen und mit überscbüssigen Gegenständen beladen kann. Hier einige der wichtigsten Objekte, die ich während meines Tests entdeckt und aufgenommen habe: Knoblauch, diverse Schlüssel, ein Hammer, ein Spiegel, ein Ring, ein typisches Vampir-Cape und manches mehr.

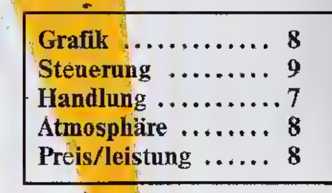


Abgerechnet, das beißt über den Erfolg entschieden, wird in Prozent. Die Tatsacbe, daß ich es schon nach einigen Stunden Spielzeit immerhin auf knapp die Hälfte der möglichen Punktzahl gebracht habe, zeigt, daß der Schwierigkeitsgrad bei Inspektor Griffu nicht allzu hoch angesetzt wurde. Liebhaber von kniffligen Adventures sollten also lieber zu einem entsprechenden Produkt greifen.

Für Anfänger und Einsteiger könnte das Programm genau das richtige sein, zumal alle On-Screen-Texte in (durchweg akzeptablem) Deutsch auf dem Monitor erscheinen. Fazit: Für den ST empfehlenswert; Amiga- und PC-User werden jedoch für 70 Mark Besseres bekommen können. ■

Bernd Zimmermann





Grafik	8
Steuerung	9
Handlung	7
Atmosphäre	8
Preis/leistung	8

VON DEN PROGRAMMIERERN VON... FUTURE WARS

TRÄGER DES "IN DIN" – PREISES FÜR DAS BESTE ÜBERSEE-SPIEL

EIN WEITERES Cinématique™ SPITZEN PRODUKT...

OPERATION STEALTH



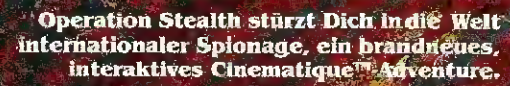


Bilder der ST Version





Bilder der Amiga-Version



Operation Stealth stürzt Dich in die Welt internationaler Spionage, ein brandneues, interaktives Cinematique™-Adventure.

Operation Stealth ist das zweite Spiel, das das einzigartige Cinematique™-Betriebssystem, seit Future Wars weiterentwickelt und verbessert, nutzt.



- Vollständig mouse-gesteuert
- Einfaches Point-and-Click-Interface
- Kompatibel mit AdLib-und Roland-Sound-Card (MS-DOS-Version)
- 256 Farben in der VGA-Version unter MS-DOS.
- Super-Soundtrack aus den Delphine-Studios

DEMNÄCHST...



U.S. Gold Ltd. Units 2/3, Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Telephone: 021-625-3388.



ERHÄLTLICH FÜR
ATARI ST • AMIGA
MS/PC-DOS KOMPATIBEL

Wie man seinen OPI befreit . . .



Titel: Midnight Resistance, **Systeme:** Amiga (angeschaut), ST & C-64 (reingeblinzelt), **empf. VK-Preis:** ca. 80 Mark (16bit) und etwa 45 für die 64er-Disk, **Hersteller:** Ocean Software, Manchester, **Muster von:** Bomico, Frankfurt.

Manche sind froh, wenn die "Alten" aus dem Haus sind, bei MIDNIGHT RESITANCE ist der Groß-Familiensinn allerdings stärker ausgeprägt. Wieder einmal hat es ein Waffenfetischist und Welteroberer geschafft, mittels Geiselnahme die Guten herauszufordern. Der Bruder (oder die Brüder – Zwei-Player-Option ist mittels Leertaste zu aktivieren) macht sich auf die Suche nach dem Opa. Der nämlich ist ein Daniel Düsentrieb. Er hat eine neue Waffentechnologie entwikkelt. Noch bevor der Alte das Geheimnis preisgeben kann, wird sich der Spieler durch neun gute Action-Level beißen müssen. Same old Story, aber darauf kommt es bei diesem OCEAN-Produkt nun überhaupt nicht an.

Es handelt sich hierbei um eine ausgezeichnete *Data-East*-Coin-up-Umsetzung, die knallharte Action aus der Spielhalle in unsere Wohnzimmer bringt.

Frei nach dem Motto „Zieht den Bayern die Lederhosen aus!" (der FC B. und die Landsleute mögen mir den Ausdruck verzeihen!) ballern wir uns zunächst einmal ein. Die Gegner in den ersten Leveln sind noch relativ leicht zu eliminieren. Deshalb diese Einarbeitungssequenz. Irgendwann tauchen immer wieder die Volkswagen-Panzer auf, die durch dauerhaften Beschuß zerstört werden können. Nach jedem Abschnitt gelangt man in eine Waffenkammer, wo man sich die richtige Wumme und die nötigen Bullets (begrenzt!) aussuchen kann. Voraussetzung dafür: Man muß Schlüssel einsammeln. Bis zu sechs (siehe Anzeige!) können upgepickt werden (einfach drüberrennen). Im Arsenal wird durchs Hochspringen beim bestimmten Symbol die Knarre ausgewählt. Diese werden nach Schlüssel bewertet, d.h. manche Dinge kosten zwei, einige drei Schlüssel. Kreditkarten werden nicht akzeptiert. Dafür aber Spielmünzen, die uns das Continue ermöglichen.



»MIDNIGHT RESISTANCE – krachlederne Action!«

Midnight Resistance ist ein Ballerspiel, das (amigamäßig) Spielhallen-Qualität besitzt. Die Farben sind gut gewählt; die Backgrounds locker angedeutet. Das Scrolling ist Coin-up-like. Wer mit seinem „Bruder" auf die Reise geht, muß sichergehen, daß dieser auch nachfolgt.

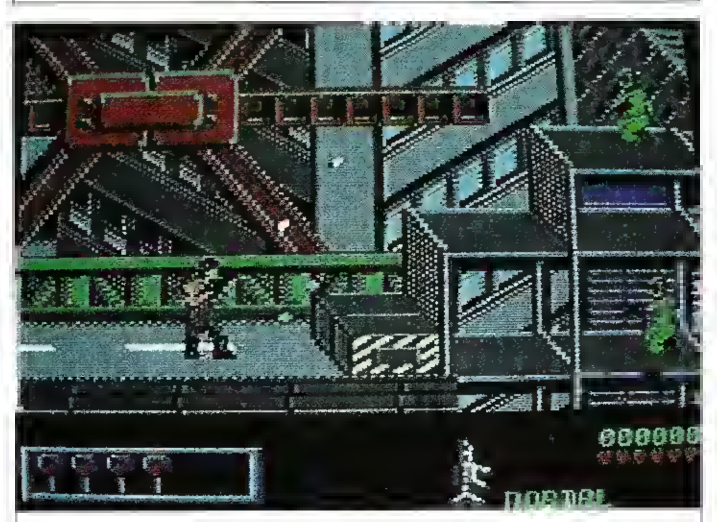
Die Steuerung ist vielleicht etwas eckig. Dafür aber hat man 16 verschiedene Bewegungsmöglichkeiten. So sollte man mit Stick schön nach oben jumpen und den Bullets ausweichen; falls nötig robben und dabei von seiner Waffe Gebrauch machen. Geschicklichkeit und Taktik sind gefragt.

Die Amiga-Fassung gefiel mir am besten. Die grafische Darstellung ist zwar ähnlich der des ST, aber gediegener. Die Steuerung ist – wie gesagt – etwas gewöhnungsbedürftig. Man muß halt rauskriegen, wie der Stick auf unsere Wünsche eingeht (Schuß nach hinten während des Robbens möglich!!!). Danach richtet sich auch die Taktik – der Spieler wird cooler, ist nicht mehr so heißspornig und weicht so mancher Konfrontation (Blei in der Luft) besser aus. Beim C-64 sind naturgemäß die Zeichnungen etwas bescheidener. Dennoch: Der Spielspaß ist garantiert. Fair, but firm – hart, aber herzlich. Ein gutes Game für alle Actionfreunde! ■

Manfred Kleimann



Schon zu Beginn geht's mächtig los . . . *(Amiga)*



Schießen kann man aus allen Lebenslagen und in jede Richtung *(C-64)*

	C-64 / ST / Amiga
Grafik	7 / 9 / 10
Sound	9 / 8 / 10
Spielablauf	9
Motivation	10
Preis/Leistung	9

N$ CREDITS 089/769 82 20

AMIGA Atari-ST IBM C-64

Titel	Ami	ST	IBM	C-64
688 ATTACK SUB	65 90		74 90	
A10 TANK KILLER			89 90	
ADIDAS CHAMPIONSHIP				40 90
AD.LIB SOUND CARD			249 00	
ALL TME FAVO	72 90	72 90		44 90
AMC				34 90
AMERICAN DREAMS	62 90			34 90
ANT HEADS	36 90			
APPRENTICE	45 90			
ARMADA	72 90			
ATOMIX	51 90	51 90		33 90
AUSTERLITZ	62 90		65 90	
BAD BLOOD			89 90	
BAL OF POWER 1990	65 90	65 90	65 90	
BAL OF THE PLANETS			89 90	
BARDS TALE 1	29 90	29 90		39 90
BARDS TALE 2	59 90		65 90	41 90
BARDS TALE 3				41 90
BATMAN THE MOVIE	62 90			34 90
BATTLE SQUADRON	62 90			
BATTLE OF NAPOLEON			72 90	55 90
BATTLECHESS	59 90	62 90	62 90	39 90
BATTLEHAWKS 1942	58 90	58 90	58 90	
BATTLETECH	62 90			48 90
BEVERLY HILLS COP				34 90
BLOCK OUT	65 90		65 90	
BLOOD MONEY			62 90	34 90
BLOODWY DATA DISC	38 90			
BLOODWYCH	62 90			
BOERSENFIEBER	62 90	62 90	72.90	41 90
BOMBER MISS DISC		35.90	35.90	
BORODINO	72 90		72 90	
BUDOKAN	65.90		65 90	
BUNDESLIGA MANAGER	51 90		58 90	
CABAL	62 90			34 90
CALIF CHALLENGE TDI	29 90			
CALIFORNIA GAMES		51 90		
CARRIER COMMAND	62 90		75 90	41 90
CASTLE MASTER	62 90	62 90	75 90	34 90
CENTURION EMP OF ROM			68.90	
CHAMBERS OF SHAOLIN	62 90	47 90		34 90
CHAMPIONS OF KRYNN	65 90		72 90	58 90
CHAOS STRIKES BACK		62.90		
CHRONOQUEST 2	72 90			
CHUCK YEAGERS 2 0			75 90	
CHUCK YEAGERS AFT				41 90
CODENAME ICEMAN	84 90		99 90	
COLLOSUS CHESS X			59 90	
COLONELS BEQUEST			99 90	
COLONY	75 90			
COMBO RACER	65.90			
CONQ OF CAMELOT	85 90		99 90	
CONQUEROR 3D	65 90	65 90	65 90	
CRACK DOWN	62 90	52 90		34 90
CURSE OF AZ.BONDS			72 90	61.90
CYBERBALL	48 90	48 90		
CYCLES	62 90		62.90	
DAMOCLES	59 90	62 90		
DIE HARD			62 90	48 90
DOMINATION	51 90			
DRAGON FLIGHT	75 90	75 90		
DRAGON FORCE	75 90			
DRAGON STRIKE			77.90	
DRAGON WARS			65 90	41.90
DRAGONS BREATH		72 90		
DRAGONS LAIR 2	99 90			
DRAKKHEN	72 90	72 90	72 90	
DUNGEONMASTER		62 90		
DUNGEONMASTER 1MB	67 90			
DYNASTY WARS	59 90	49 90		34.90
E-MOTION	62 90	52 90	62 90	34 90
E HUGHES INT SOCCER	65.90	65 90		34.90
EARTHRISE			88 90	
ELITE	65 90	65 90	65 90	
EPYX 21				41.90
ESC FROM THE PLANET	48 90	48 90		
EUROP CHALLENGE TD2	29 90		36.90	
F-15 STRIKE EAGLE 2			85 90	
F-16 COMBAT PILOT	65 90	65 90	65 90	48.90
F-16 FALCON	72 90	65 90	89 90	
F-19 STEALTH FIGHTER		85 90	95.90	
F-29 RETALIATOR	64 90	64 90		
FIGHTING BOMBER	72 90	62 90	87 90	48.90
FIRE & BRIMESTONE	65 90	65 90		

Titel	Ami	ST	IBM	C-64
FIRST CONTACT	62 90			
FLIGHT 4 DV			145 00	
FLIGHT OF THE INTRUDER			85 90	
FLIGHT SIM 2	95 90	95 90		
FUMBOS QUEST	63 90			
FLOOD	66 90	65 90		
FOOTB MAN W CUP ED	48 90	51 90	51 90	34 90
FORGOTTEN WORLDS				34 90
FUGGER	51 90	51 90		34 90
FULL METAL PLANET	62 90	62 90		
GHOST'N GOBLINS	51 90	51 90		34 90
GHOSTBUSTERS 2	62 90	50 90	72 90	34 90
GIANTS	72 90			
GOLDRUSH	72 90		72 90	
GRAND PRIX CIRCUIT	62 90		69 90	34 90
GRAVITY	62 90	62 90		
GREAT COURTS	65 90	65 90	65 90	48 90
GUNBOAT			62 90	
GUNSHIP	65 90		87 90	48 90
HAMMERFIST	62 90			34 90
HARD DRIVIN	51 90		65 90	34 90
HARLEY DAVIDSON			72 90	
HARPOON			99 90	
HEROES QUEST	87 90		99 90	
HILLSFAR	58 90	58 90	58 90	48 90
IMPERIUM	65 90	65 90		
IMPOSSAMOLE		47 90		34 90
INDIANA JONES ADV	65 90	65 90	72 90	
INDIANAPOLIS 500			65 90	
INFESTATION	65 90	65 90		
INT.3D TENNIS	59 90	59 90		34 90
INTERCEPTOR	59 90			
INTERPHASE	65.90			
IRON LORD	65 90	65 90		41 90
II CAME F THE DES.	72.90			
ITALY 1990	62 90	62 90	62 90	48 90
JET FIGHTER			105 00	
KAISER	95 90	95 90		
KALAHAAN	65 90	69 90		
KICK OFF		44 90		
KICK OFF 2	59 90	59 90		39 90
KID GLOVES	62 90			
KING S QUEST 4	85 90	73 90	89 00	
KLAX	49 90	49.90		
KNIGHTS OF CRYSTAL	72 90			
KNIGHTS OF LEGEND			72 90	48 90
LHX ATTACK CHOPPER			99 90	
LAST NINJA 2	59 90	64 90	59.90	
LEAVIN TERRAMIS	62 90	52 90		
LEGEND OF FAIRGHAIL	72 90	69 90		
LEISURES LARRY	58 90			
LEISURES. LARRY 2		74 90	88.90	
LEISURES LARRY 3	89.90	89 90	99 90	
LIFE & DEATH			62.90	
LOMBARD RAC RALLY	62 90			
LOOM	64 90		64 90	
LORDS OF T.RIS SUN	72.90			
M1 TANK PLATOON			89 90	
MAN HUNTER 2	72 90		89 90	
MANCHESTER UTD	62 90	51 90	62 90	34 90
MANIAC MANSION	65 90	65 90	65 90	48 90
MECH WARRIOR			72 90	
MICROPROSE SOCCER	65 90	65 90	65 90	48 90-
MIDWINTER	65 90	65 90	59 90	
MIGHT & MAGIC 2	75 90		75 90	44 90
MILESTONES COMP	58 90			41 90
MUSCLE CARS	32 90		32 90	
NEW ZEALAND STORY	62 90			
NORTH & SOUTH	62 90	62 90		
NUCLEAR WAR	62 90		72 90	
OIL IMPERIUM	51 90	51 90	51 90	34 90
OMEGA	72 90	72 90	72 90	64 90
PANZER BATTLES				43 90
PGA GOLF			65 90	
PINBALL MAGIC	51 90	51 90		
PIPEMANIA	62 90	49 90	62 90	34 90
PIRATES	68 90	68 90	65 90	48 90
PLAGUE	49 90			
PLAYER MANAGER	51.90	51.90		
POLICE QUEST 2		66 90	66 90	
POOL OF RADIANCE			59 90	55 90
POPULOUS	65 90	65 90	65 90	
POPULOUS DATA D	36 90	36 90	36 90	
POWERBOAT	62 90			

Titel	Ami	ST	IBM	C-64
POWERDRIFT		62 90	65 90	34 90
POWERDROME			65 90	
PROJECT FIRESTART				39.90
PROJECTYLE	65 90	65 90		
RVF HONDA	65 90	65 90		
RAILROAD TYCOON			88 90	
RAINBOW ISLANDS	62 90	52 90		34 90
RED STORM RISING		62 90	87 90	48 90
RESOLUTION 101	65 90	65 90	65 90	
REVOLUTION			85 90	
RINGS OF MEDUSA	65 90	65 90	65 90	
RORKE'S DRIFT	62 90	62 90		
SAMURAI			77 90	
SECOND FRONT			79 90	
SECRET OF SIL BL			67 90	59 90
SEUCK	73 90	73 90		
SEV. GAT OF JAMB	51 90			
SHERMAN M4	65 90	65 90	65 90	
SILENT SERVICE	64 90	64 90	64 90	41 90
SILPHEED			72 90	
SIM CITY	72 90	72 90	73 90	48 90
SIM CITY TERR ED	37 90		37 90	
SKI OR DIE			62 90	34 90
SKIDZ	48 90			
SORCERIAN			88 90	
SPACE ACE	99 90	109 00		
SPACE QUEST 2			64 90	
SPACE QUEST 3	88 90		88 90	
SPACE ROGUE	74 90		74 90	48 90
STAR COMMAND	74 90	74 90		
STAR FLIGHT				34 90
STAR TREK				34 90
STARFLIGHT	62 90	62 90		
STARFLIGHT 2			66 90	
STEALTH FIGHTER				48 90
STEEL THUNDER				41 90
STELLAR CRUSADE	87.90			
STRIKE FLEET				41 90
SILNT CAR RACER	65 90	65 90	65 90	34 90
SUMMER EDITION		58 90	58 90	34 90
SUPER CARS TD 2	29.90		29 90	
SUPER WONDERBOY	62.90			34 90
SWORD OF ARAGON	72 90			
SWORD OF TWILIGHT	65 90			
TV SPORTS BASKETB	72 90			
TV SPORTS FOOTBALL	72 90	62 90	72 90	48 90
TANGLED TALES			72 90	48 90
TANK			89 90	
TEENAG MUTANT NINJA	64 90			
TENNIS CUP	65 90	65 90		
TEST DRIVE 2	62 90		62 90	41 90
TETRIS			44 90	
THEIR FINEST HOUR	72 90	72 90	72 90	
THIRD COURIER	62 90	58 90		
THUNDERSTRIKE	65 90	65 90	75 90	
TIEBREAK TENNIS	58 90	58 90	72 90	37 90
TIMES OF LORE	62 90			
TOWER OF BABEL	65 90	62 90		
TRACON			85 90	
TRIAD 2	72 90			
TRIAD 2	65 90	62 90		
TURN IT	44 90			
TURRICAN	51 90			34.90
TWINWORLD	65 90	52 90		
UFO			87 90	
ULTIMA 5	73 90	73 90	73 90	61 90
ULTIMA 6			89 90	
ULTIMA TRILOGY			62.90	41.90
UNREAL	69 90			
VENDETTA				34 90
VENUS FLY TRAP	49 90			
W GRETZKY ICEHOCKEY	58 90	62 90	62 90	
WALL STREET WIZARD	51.90			
WASTELAND				41.90
WINTER EDITION			51 90	
WOLF PACK			58 90	
WORLD CUP 1990	51 90			
X-OUT	51 90	51 90		34 90
XENOMORPH	62 90			
XENON 2	62 90	62 90	65 90	
YUPPI'S REVENGE				34 90
ZAK MC KRACKEN	65 90	65 90	67 90	48 90

COIN OP bei NO CREDITS

NEC-PC-ENGINE * CORE GRAFX * SUPER GRAFX

		FINAL LAP TWIN	89 90	PUZZNIC	89.90	CD ALTERED BEAST	68.90
ARMED F	69.90	GALLAGA 88	56.90	R-TYPE I	69.90	CD DARIUS	105.00
ATOM.ROBOKID	85.90	HEAVY UNIT	89 90	RASTAN SAGA II	99.90	CD DEATH BRING.	109.00
BASEBALL 90	79.90	HELL JOURNEY	95.90	S.STAR SOLDIER	96.90	CD FINAL ZONE	105.00
BE BALL	68.90	IMAGEFIGHT	89 90	SHINOBI	86 90	CD SIDEARMS	89.90
BEACH VOLLEY	89.90	KIKIKAIKAI	76.90	SIDEARMS	89.90	CD WONDERBOY III	89.90
BLODIA	66.90	KNIGHT RIDER	74 90	SOKOBAN	69.90	H 5-PL.ADAPTER	43.90
BLOODY WOLF	85.90	MAN. WRESTLING	91.90	SON SON II	89.90	H CD ROM ADPTER	139.00
BLUE BRING	89.90	MOTOROADER	56.90	SPACE HARRIER	69.90	H CD ROM/INTERF.	645.00
BULL FIGHT	75.90	MR HELI	75 90	T.OF MONSTERPATH	29 90	H C.GRAFX PAL	279.00
CYBERCROSS	56.90	NEW ZEAL.STORY	76.90	TIGER HELI	86 90	H C.GRAFX RGB	329.00
DEVIL CRASH	89.90	NINJA SPIRIT	99 90	VEIGUES	99.90	H JOYB. XE-1 PC	69.90
DONDOKODON	89.90	NINJA WARRIORS	89.90	VIGILANTE	64.90	H JOYPAD	37.90
DORAEMON	48.90	ORDYNE	91.90	VOLFVIEV	89.90	H SUP GRAFX PAL	495.00
DOWN LOAD	96 90	P-47	89.90	WARACURE STORY	89.90	H SUP.GRAFX RGB	495.00
DRAGON SPIRIT	56.90	PACLAND	38.90	WINNING SHOT	49 90	SG BATTLE ACE	79.90
DROP ROCK	66 90	PARANOIA	76.90	WONDER MOMO	69.90	SG GHOULS'N G.	139 90
DUNG EXPLORER	76.90	POWER L BASEB 3	89.90	XEVIOUS	95.90	SG GRAND ZOERT	87.90
F-1 TRIP.BATTLE	86.90	PSYCHO CHASER	76.90	YAKSA	46.90		

SEGA MEGA DRIVE

AFTERB. II	95.90	FORGOT.WORLDS	85.90	S.MASTERS GOLF	85.90	WORLD CUP SOC.	85.90
ALT. BEAST	57.90	GHOSTBUSTERS	89.90	S.REAL BASKETB.	85.90	X D R.	89.90
ASSAULT S.L.	85.90	GHOULS N GHOSTS	85.90	SHITEN MYOOH	89 90	ZOOM	59.90
BATMAN	95.90	HERZOG II	79.90	SOKOBAN	59.90	H ARC.POWER ST	129.90
COLUMNS	89.90	HURRICANE	89.90	SUPER BASEBALL	85.90	H JOYB. XE-1 ST	69.90
CURSE	69.90	KUJAKUOH II	74.90	SUPER MONACO	89.90	H JOYPAD	41.90
CYBERBALL	89.90	NEW ZEAL.STORY	87.90	TATSUJIN	69.90	H SEGA M. PAL	289.00
DARWIN 4081	75.90	PHANT.STAR 3 engl.	99.90	THUNDERFORCE II	77.90	H SEGA M. RGB	289.00
DJ BOY	89.90	PHELIOS	89.90	THUNDERFORCE III	89.90		
E-SWAT	89.90	RASTAN SAGA II	89.90	WHIP RUSH	75 90		

GAMEBOY

BATMAN	45.90	COSMO TANK	49.90	NEMESIS	41.90	SPACE INVADERS	28.90
BOXING	45 90	DOUBLE DRAGON II	55.90	PIPE DREAM	53.90	T.M.N.T.	55.90
BURAI FIGHTER	39 90	FUNNY FIELD	49 90	PUZZLE BOY	28 90		
CARD GAME	49.90	ISCHIDO	49.90	PUZZNIC	49.90		
CASTLEVANIA	53.90	MAIKAMURA G	53 90	QUARTH	37 90		

Versandbedingungen:

Inland: Versand per Nachnahme
oder Vorkasse zuzüglich
Porto u. Verp. DM 9.-

Ausland: Nur gegen Vorkasse
Porto u. Verp. DM 11.-

Preislisten schicken wir Ihnen gerne gegen Zusendung eines frankierten Umschlags.

Versandanschrift

NO-CREDITS
Softwareversand S.Schmidt
Partnachplatz 7

D-8000 München 70

Bestelltelefon: 089 / 769 82 20

Werktags von 10.00 - 19.00 Uhr
Samstag von 9.30 - 13.00 Uhr

Täglich Neuheiten ! Anrufen !

Nur Versand - Kein Ladenlokal !

RICK D. MIT NEUEM OUTFIT: AUF DER JAGD NACH FATGUY



Titel: Rick Dangerous II, **System:** Atari ST (getestet), C-64, Amiga, C-64, PC, Spectrum, Amstrad CPC, **empf. VK-Preis:** ca. 85 Mark (16 Bit), ca. 50 Mark (Disk.) ca. 35 Mark (Kass.) (acht Bit), **Hersteller:** MicroStyle, England, **Muster von:** MicroProse, England.

Auf einem Bein kann man nicht stehen, deshalb gibt's jetzt RICK DANGEROUS II. Der erste Teil war, um es mal anders auszudrücken, sowieso ein Holzbein. Nun hat sich das Softwarehaus MICROSTYLE mächtig ins Zeug gelegt, aus Rick einen Mann mit Klasse zu machen. Er ist jetzt kein verschrobenes Männchen mehr, der sein Gesicht unter einem alten Schlapphut verstecken muß. Nein, dieses Mal zeigt er mit Stolz sein volles blondes Haar. Daß dies seinem Selbstbewußtsein erheblichen Aufschwung gewährt, ist unschwer an seinem weltmännischen Dauer-Grinsen zu erkennen.

Allerdings hat nicht nur Mr. D's Outfit Veränderungen erfahren, sondern auch seine Umgebung, und zwar sowohl im Technischen als auch im Visuellen. Ich gebe zu der Aha-Effekt beim ersten Blick auf die Grafiken von Rick Dangerous blieb aus, aber sie geben auch keinen Anlaß, die Hände über dem Kopf zusammenzuschlagen. Apropos schlagen, selbst die Verteidigungsmöglichkeiten und Fähigkeiten Rickis sind verbessert worden.

Statt ordinären Patronen und Dynamitstangen bekommt es der Spieler nun mit bypermodernen Blitzen und waschechten Bomben zu tun. Hiervon stehen jeweils sechs zur Verfügung, mehr davon können unterwegs als Extras eingesammelt werden. Diese Extras sind meist hinter Mauern versteckt, die fachmännisch weggesprengt werden müssen, ehe man nach ihnen grapschen kann. Weiterhin werden keine simplen Labyrinthe und Höhlen durchwandert, vielmehr handelt es sich um fünf folgendermaßen henannte Stationen: 1. Hyde Park, Earth, 2. The Ice Caverns of Freezia, 3. The Forests of Vegetablia, 4. The Atomic Mud Mines, 5. The Fat Guy's Headquarters. Diese Stationen sind, unabhängig davon, ob sie durchgespielt wurden oder nicht, von Anfang an einzeln anwählbar. Natürlich wartet Ihr schon sehnsüchtig darauf zu erfahren, was denn nun Rick Dangerous' Order ist – weswegen dieser glänzend aussehende junge Mann solcherlei Strapazen und Gefahren auf sich nimmt.

Sein letzter Auftrag lautete, im Namen des britischen Museums den äußerst wertvoll eingeschätzten Juwel von Ankhel zu finden. Doch diesmal hat er es, im wahrsten Sinne des Wortes, mit viel gewichtigeren Dingen zu tun: Er soll Fat Guy (den fetten Typ) und dessen Kontroll-Center auslöschen.

Diese Aktion gestaltet sich für Ricki nicht gerade einfach. Im Gegenteil, er muß einiges an Schnelligkeit zeigen, um seinen Weg überhaupt bestreiten zu können. Des öfteren tauchen auch Situationen auf, bei denen der erste Anlauf einfach nicht ausreicht, sie zu bestehen. Aber dafür ist er schließlich kein weltlicher Held, der beim ersten Mal die Mücke macht – R. D. kann auf fünf weitere Leben zurückgreifen.



Wer's bunt nicht mag, schaltet auf Schwarz/Weiß um.



Leider funktioniert die Steuerung nicht immer so, wie sie sollte, so daß es beim ersten Versuch, Blitze abzufeuern oder Bomben zu legen, oftmals nicht gleich klappt. Wenn ihm in einem solchen Moment einer von Fat Guy's Killer-Robos entgegenkommt, hat er natürlich schlechte Karten. Nicht selten sind es aber auch festinstallierte Abwehrmaßnahmen, die dem Einzelkämpfer zu schaffen machen. Laser werden per Lichtschranke ausgelöst, Durchgänge versperrt, weil sie unter Strom stehen. Selbst, wenn Rick eine Leiter hinaufsteigt, schießt man nach ihm.

Eines ist in allen fünf Stationen gleich, ob es nun durch den grün-bewachsenen Gemüsewald geht oder durch den Stahlrohr-glänzenden Hyde Park, das Labyrinth verzweigt sich in alle möglichen und unmöglichen Richtungen. Dabei scrollt die Bildabfolge jeweils horizontal oder vertikal. Das ist den Programmierern von MicroStyle auch wirklich gut gelungen, nur scheinen sie noch nicht zu wissen, daß mit Musik alles besser geht. Und so bekommt man nur zu Beginn des Games einen Klacks Titelmusik ab, der noch dazu für verwöhnte Ohren völlig ungeeignet ist. Dementsprechend spärlich sind die FX ausgefallen – nicht gerade zahlreich.

Zum guten Schluß möchte ich eines nochmal ausdrücklich betonen: Die Regel Nr. 1 für Rick Dangerous heißt Schnelligkeit. Stehenbleiben und zurückschauen bedeutet in den meisten Fällen den Tod. Deshalb will auch ich jetzt nicht mehr zurückschauen, auf den ersten eher mißlungenen Versuch mit Rick Dangerous. Die Jagd auf den fetten Typ ist eröffnet. ■ *Sandra Alter*

Grafik	8
Sound	5
Spielablauf	8
Motivation	9
Preis/Leistung	8



TAKE 5
PUFFY'S SAGA
SKATEWARS
Ein flottes, schnelles und fesselndes Sportspiel, das sowohl Ihren Joystick als auch Ihre Nerven bis zum Limit testet.
Skate Wars erfordert agressive Taktik und Strategie, um Überleben zu können!
IRON LORD
Spielt in einer farbenfrohen, mittelalterlichen, vielseitigen Welt, in der es Strategieeinlagen, Abenteuer, Aktion und vieles mehr zu entdecken gibt! Dieses Kunstwerk wird Sie wochenlang in seinen Bann ziehen
AG
ST
C64 D (K7 to come)
PC to come
PUFFY'S SAGA
Sowohl helle, farbenfrohe Graphiken als auch digitale Sound Effekte, machen PUFFYS SAGA spielenswert! Kurz gesagt: Es handelt sich um ein Labyrinthspiel, das Geschicklichkeit und Strategie erfordert.
AG
ST
C64 D (K7 to come)
NIGHTHUNTER
In diesem fesselnden Gruselabenteuer schlüpfen Sie in die Rolle des blutsaugenden Grafen Dracula.
Ohne Zweifel wird Sie der Sound, die Graphik und die Vielfältigkeit dieses Spiels faszinieren.
UBI SOFT
Vertrieb: Rushware, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2 Karasoft Thali AG



ANNO '87 HUI HEUTE PFUI



Titel: Livingstone II, **System:** Amiga (getestet), Atari ST, PC, **Empf. VK-Preis:** ca. 90 Mark (Amiga/PC), ca. 70 Mark (ST), **Hersteller:** Opera Soft, Spanien, **Muster von:** Hersteller.

Knapp drei Jahre hat Stanley auf sich warten lassen. Nun kehrt er zurück auf den Screen, um ein (hoffentlich) gelungenes Comeback zu feiern. Stanley ist einer jener erlebnishungrigen Typen, die ihren Mut bei abenteuerlichen Expeditionen in den Dschungel auf die Probe stellen.

1987 wurde der Vorgänger des nun erschienenen LIVINGSTONE II als „sensationeller, europäischer Nr.-1-Hit" bezeichnet. Zur allgemeinen Überraschung stellte sich tatsächlich heraus, daß *Livingstone, I presume?* ein recht gutes Game war – Durchschnittsnote damals immerhin eine glatte 9!

Jetzt also hat die spanische Firma OPERA SOFT den Nachfolger herausgebracht. Das neue Programm ist von der Qualität her identisch mit dem damaligen. Doch hat Opera Soft anscheinend nicht bedacht, daß wir mittlerweile das Jahr 1990 schreiben und der Standard von vor drei Jahren wohl kaum noch ausreicht, um jemanden vom Hocker zu reißen. Am Ablauf der Story hat sich kaum etwas geändert. Wieder schlittert der gute alte Stanley in ein Abenteuer im afrikanischen Dschungel. Wieder ist er auf der Suche nach Dr. Livingstone; zugleich gilt es aber auch, die magischen Steintafeln der Göttin Dana zu finden.

Ansonsten hat es nur wenige Veränderungen gegeben. Stanley hat, anstatt wie früher sieben, nun neun Leben. In der Art der Waffen hat man geringfügige Änderungen vorgenommen. Die Stabhochsprungstange und der Bumerang haben sich anscheinend als sehr nützlich erwiesen, so daß man sie Stanley auch diesmal wieder mit auf den Weg gegeben hat. Die beiden anderen Waffen waren ein Wurfmesser und Handgranaten, die nun durch eine Peitsche und Bomben ersetzt wurden.

Auf Stanleys Weg begegnet ihm allerlei Getier, mit dem er sich aber auch schon auf seiner Reise vor drei Jahren vertraut machen konnte. So bewerfen ihn abermals Affen mit Kokosnüssen, Strauße sehen in ihm potentielles Futter, und einarmige Kraken versuchen, ihn in die Tiefen ihrer Sümpfe zu ziehen. Ansonsten ruckelt sich Stanley durch den Urwald, und noch zudem besitzt er ab und zu die seltene Gabe, auch dort zu stehen, wo er keinen Boden unter den Füßen hat.

Die Grafiken sind recht nett gezeichnet, aber trotzdem nichts Weltbewegendes. Das Scrolling ruckelt vor sich hin, die Kollisionsabfrage ist ungenau. Selbst die anfänglichen Klänge und späteren FX waren mehr schlecht als recht. Da bleibt mir nur zu sagen: Stanley, wärst Du doch im Busch geblieben! ■

Sandra Alter

Grafik	5
Sound	4
Spielablauf	6
Motivation	4
Preis/Leistung	4

HERZ UND HORROR



Titel: Prince Clumsy, **System:** C-64, **empf. VK-Preis:** ca. 10 Mark (Kass.), **Hersteller:** Code Masters, England, **Muster von:** Hersteller.

CODE MASTERS, auf Billigspiel-Produzent abonniert, hat aus Great Britain 'ne ziemlich schnelle Nummer rüberwachsen lassen: PRINCE CLUMSY. Tollpatschig stolpert der adlige Clumsy durch eine Landschaft, die zwar nicht schön, dafür aber selten ist.

Auf der Suche nach seiner Herzensdame bleibt ihm keine andere Möglichkeit, als sich gegen eine Vielzahl von Horrorgestalten zu wehren, die ihm bei Berührung schnell seine gesamte Energie nehmen (kann durch Aufnahme von Eßbarem aufgefrischt werden). Außer Fressalien vollbringt er noch andere Dinge, muß aber in jedem Level einen Schlüssel aufsammeln, damit er das Tor, welches jeweils zur nächsten Stage führt, öffnen kann.

Prince Clumsy ist leider nur für Super-Schnelle geeignet. Bei dieser Tempovorgabe Gegner auszulöschen, gleichzeitig wichtige Dinge aufzusammeln und noch Rätsel zu lösen, ist zwar nicht unmöglich, macht mir persönlich jedoch nicht mehr allzuviel Spaß. ■

Sandra Alter

Grafik	7
Sound	4
Spielablauf	5
Motivation	5
Preis/Leistung	7

AUF DER SEITE DES BÖSEN

Titel: Starfleet 2: Krellan Commander, **System:** PC ab DOS 3.0, 512 KByte, CGA/ EGA, **empf. VK-Preis:** ca. 135 Mark, **Hersteller:** Interstel, Texas, **Muster von:** Peksoft, München.

Hier ist das ultimative Spiel für alle, die schon immer einmal den kosmischen Unhold verkörpern wollten. Habt Ihr im ersten *Starfleet* noch für die Vereinte Galaktische Allianz gekämpft, so steht Ihr jetzt auf Seiten des bösen Krellanischen Reiches. Alle Vorzeichen sind verkehrt worden. Als Krellan Commander dürft Ihr nach Herzenslust Welten erobern, Planeten plündern und aufsässige Allianz-Anhänger liquidieren. Um den Seitenwechsel ganz deutlich zu machen, ist schon das Packungsbild recht martialisch gehalten. Zufall oder nicht? Die Krellaner sehen Klingonen verflixt ähnlich.

Zarte Gemüter werden ohnehin schon weghören. Keine Angst – um das Geschehen zu entschärfen, wandten die Programmierer einen Kniff an: Man simuliert die Tour de force nur, sind doch die Krellanischen Anleitungen in die Hände der Allianz gefallen! Nach dem Motto „Kenne Deinen Feind" sollen sich die Offiziere der Guten am Bildschirm mit der Denk- und Handlungsweise der Krellaner vertraut machen.



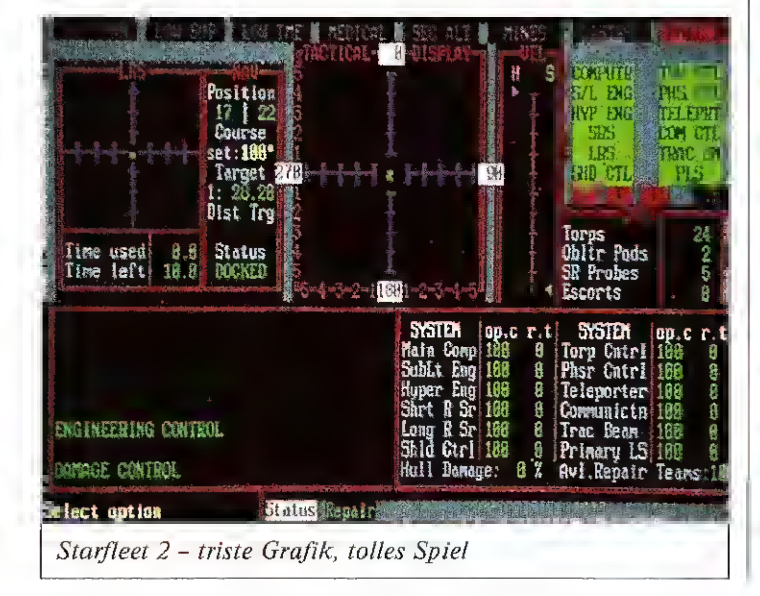
Wer sich aber jetzt auf ein schnelles Gemetzel zum Abreagieren freut, wird spätestens beim Aufschlagen des massiven, 145seitigen Handbuchs ernüchtert: Interstels Jüngstes ist ein ausgewachsenes Strategiespiel für Kenner. Als Hilfen liegen eine ausführliche Reference Card sowie ein Offiziershandbuch bei. Diese allgemeine Einführung sollten sich Starfleet-Neulinge unbedingt zu Gemüte führen.

Wer sich die Mühe macht, tief in die Kommandowelt einzutauchen, wird reich belohnt. Strategiefans können sich ob der leckeren Optionen schon die Hände reiben. Insgesamt 35 Missionen erhaltet Ihr, nach je fünf Aufträgen winkt eine Beförderung. Bis zum Admiral mit uneingeschränktem Flottenbefehl könnt Ihr es bringen. Zunächst steht Euch jedoch nur Euer eigenes Schiff zur Verfügung. Euren Commander befehligt Ihr mittels Tasten. Über 50 ausführlich erläuterte Eingriffsmöglichkeiten gibt es. Das Handbuch weist in alle Aspekte der Schiffskontrolle und -wartung ein und gibt ausführliche Invasionstips. Die wichtigsten Schiffstypen der Allianz sind schematisch und im Längsschnitt dargestellt. Ihr könnt Feindschiffe entern und deren wichtigste Einrichtungen zerstören. Ebenso detailliert sind die Daten über Planeten und ihre Siedlungen. Die Erläuterungen werden durch eine Vielzahl von Tabellen und Diagrammen ergänzt.

Ressourcen sind dem Imperium wichtiger als Landgewinn. Je rohstoffreicher eine Welt ist, desto mehr Mühe solltet Ihr auf deren Eroberung verwenden. Unnötiges Zerstören produktiver Planeten verärgert das Imperium nur. Andererseits ergeben sich aufsässige Planeten eher, wenn man ein Exempel statuiert und einzelne Städte ausradiert. Hier müßt Ihr sorgfältig abwägen, welche Druckmittel angebracht sind. Plant Eure Eroberungen vom Weltraum aus genau, damit sie auch im Handstreich gelingen. Einsame Außenposten eignen sich gut dafür, doch gebt auf das Zielgebiet Eures Truppenteleporters acht: Allzuleicht landet man im Wasser oder gar in Schutzschilden!

Starfleet 2 läuft auf allen PCs ab DOS 3.0 und 512 KByte Speicher. CGA- und EGA-Karten werden ausgenutzt, EGA allerdings empfohlen. Die Datenfülle auf dem Bildschirm ist unter CGA unzumutbar verwirrend. Interstel hat das Spiel mit doppelter Sicherheitsabfrage versehen: Zum üblichen „Schlag'-auf-Seite-So-wieso-nach" gesellt sich noch ein persönliches Paßwort Eurer Wahl. Obwohl das Programm nur drei 5 1/4"-Disketten umfaßt, läßt es sich von der Festplatte viel angenehmer spielen. Krellan Commander – gewiß kein schnelles Spiel für zwischendurch, auch keines für Zartbesaitete. Dafür ein ganz dikker Tip für Strategiefans, die bereit sind, sich monatelang hineinzuknieen!

Eva Hoogh ■



Starfleet 2 – triste Grafik, tolles Spiel

Grafik	CGA/EGA 5/7
Anleitung	9
Spielaufbau	10
Motivation	8
Preis/Leistung	9

I'm your Venus, I'm your



Titel: Venus, **System:** Amiga (tested), Atari ST (angeschaut), **empf. VK-Preis:** 85 DM, **Hersteller:** Gremlin, Sheffield, U.K., **Muster von:** United Software, Rietberg.

Es lebe die Chemie! Endlich hat man es geschafft, sämtliche Insekten dank der Hilfe unserer geliebten Chemiekonzerne ins Jenseits zu schicken. Aber halt, war da nicht irgendwas mit Nahrungskette oder so? Na klar, verflucht, von den Insekten leben ja wieder andere Tiere und von denen wiederum andere usw.. Hm, tja, da hilft nur eins: Wir klonen uns welche. Schließlich gibt's ja noch die Gentechnik! Gesagt, getan. Viele kleine Insekten krabbeln aus den Labors und vermehren sich in Windeseile. Doch bereits die dritte Generation scheint merkwürdig mutiert zu sein. Groß wie Hunde mit einem ausgeprägten Killerinstinkt stürzen sie sich auf alles und jeden (was doch so ein kleiner DNA-Fehler ausmacht). Helfen kann jetzt nur noch der Superclone: Venus, die Fliegenfalle.

Durch zehn Welten mit jeweils fünf Leveln muß sich unser Venus-Insekt kämpfen, um die Erde von der mutierten, chitingepanzerten Gefahr zu befreien. Dazu steht ihm zu Beginn eine Waffe mit mäßiger Durchschlagskraft zur Verfügung. Das ändert sich aber bei fortschreitender Spieldauer, denn wie bei den meisten Ballerspielen dieser Art können Extrawaffen und andere hübsche Dinge aufgenommen werden, um den immer stärker werdenden Gegnern Paroli zu bieten.





Da gibt es Zweifach-, Dreifach-, ja sogar Vierfach-Wummen, die allerdings nur eingesetzt werden können, wenn genügend Munition aufgesammelt wurde. Zu den anderen Dingen gehören Schutzschilde, Zeitboni, Extra-Leben, Energie etc.. Wird ein Insekt getötet, gibt es einen Bonus-Pod frei, der eines der o.g. Dinge enthält, die durch einen Schuß freigesetzt werden.

Jeder Level muß in einer festgelegten Zeitspanne beendet werden, was aber durch die Aufnahme eines Zeitbonus verzögert werden kann. Um höher gelegene Plattformen zu erreichen, finden sich Sprungfelder. Aber auch negative Felder, die beispielsweise zu einem Zeitverlust führen oder Venus am Boden festhalten, versperren den Weg. Witzig sind die Gravitationsumkehrfelder, die unser Insekt an die Decke heben, wo es dann mit umgekehrter Steuerung weitergeht.

Venus aus dem Hause Gremlin wartet mit einer guten Grafik auf, die allerdings beim ST etwas schlechter ausfällt. Die Steuerung via Joystick und auch die Kollisionsabfrage ist exakt. Dies alles plus der zahlreichen verschiedenen Gegner und Gegenstände sollten das Game eigentlich zum Hit machen. Leider macht eine gute Optik/Steuerung noch keinen guten Sommer – es fehlt einfach an Motivation, was wohl zum Teil an den recht einfach zu eliminierenden Gegnern (zumindest in den ersten Leveln) liegt. ■

Cruiser

	Amiga / ST
Grafik	10 / 9
Sound	7 / 7
Spielablauf	7 / 7
Motivation	7 / 7
Preis/Leistung	7 / 7


Titel: Damocles, **System:** Amiga, **empf. VK-Preis:** 85 Mark, **Hersteller:** Novagen, **Muster von:** Ariola Soft, Gütersloh.



Auf dem guten alten C-64 gab es schon verdammt gute Games. Ob sie nun *Paradroid*, *Uridium*, *Ballblazer* oder *Mercenary* hießen, alle hatten das Zeug zu einem Klassiker. So mancher wird wohl sehnsüchtig auf die Paradroid-Version für den Amiga warten, die ja demnächst kommen soll. Auch Ballblazer ist in Arbeit und Mercenary ist schon lange für die 16-Bitter zu haben. Jetzt hat die englische Firma **Novagen** die Mercenary-Idee nochmals aufgegriffen und den Nachfolger **Damocles** präsentiert.

Diesmal gilt es, den Planeten ERIS vor dem Untergang zu bewahren. Der Komet DAMOCLES befindet sich nämlich auf Kamikazekurs mit ERIS, was unweigerlich zur Zerstörung der beiden Materiebrocken führen dürfte. Der Staatspräsident des Planeten ruft unseren Mercenary-Helden zu Hilfe, denn nur er ist in der Lage, das Unheil abzuwenden. Da in dieser Galaxis (und wohl auch in allen anderen) nur der Tod umsonst ist, winkt dem Retter ein hübsches Sümmchen Knete bei erfolgreichem Abschluß des Unternehmens. Ich meine, was interessiert denn einen galaktischen Söldner ein abgeschlaffter Planet irgendwo zwischen den Sternen. Da muß schon entsprechend Moos rüberwachsen, um einen Motivationsschub bei ihm auszulösen. Nun ja, die Kohle stimmt, also ran an den Job!

Die Einleitungssequenz spult sich ähnlich den beiden Mercenaries ab: Wir befinden uns im Anflug auf das ERIS-System und Benson, der unverwüstliche Bordcomputer, steuert das Raumschiff. Der Landeanflug läuft vollautomatisch und diesmal ohne Pannen (bei *Mercenary* war ein Absturz ja der Ausgangspunkt der Story). Leider sind wir schon etwas spät dran, es bleiben nur noch drei Stunden bis zur Kollision. Benson landet den Raumer auf dem Spaceport von Capital City. Dann geht es sofort ins Raumhafengebäude, wo sich eine Infomappe (das Damocles-File) und der Schlüssel für einen Antigravgleiter findet. Mit dem Bodenfahrzeug fahren wir die Straße gegenüber dem Raumhafengebäude bis zur nächsten Kreuzung entlang. Dort befindet sich ein flugtaugliches Gefährt plus dazugehörigem Schlüssel. Wie Eingeweihte wissen, kann man die diversen Vehikel, die überall zu finden sind, zur Erkundung des Planeten bzw. des gesamten Sonnensystems einsetzen. Ja, Ihr habt richtig gelesen. Bei Damocles wartet nicht nur eine Welt auf ihre Entdeckung, sondern sämtliche Planeten und Monde!

»Damocles – ein würdiger Nachfolger der Mercenary-Reihe«

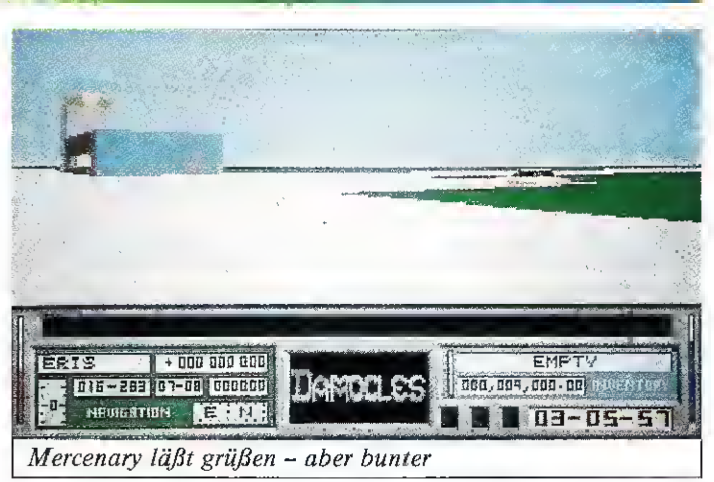
Gesteuert werden die Fahrzeuge und der Spieler selbst, wie bei den Vorgängerspielen, mit dem Freudenknüppel (im Volksmund auch Joystick genannt). Zur besseren Orientierung sind die Städte in Planquadrate unterteilt, die in der Anzeigeleiste eingeblendet werden. Kompaß und Höhenmesser gehören genauso selbstverständlich zur Grundausrüstung, wie der Neigungswinkelmesser.

Um noch komfortabler zu Reisen, gibt es diverse Gegenstände zu finden, zu denen beispielsweise ein „A to Z Computer" gehört (Planquadrat 12-14), der immer den aktuellen Standortnamen anzeigt. Andere Objekte können in den „Trading Posts" verkauft werden, denn Geld stinkt bekanntlich nicht. Dort kann nicht nur verkauft, sondern auch gekauft werden.

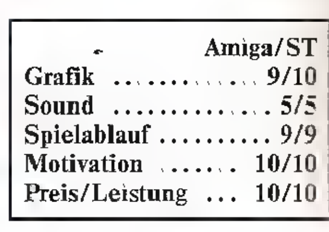
Ein Weg das Game zu lösen, besteht in der Zerstörung des Kometen. Dazu müssen eine Novabombe und vier dazugehörige Zünder gefunden werden. Die Zünder sind allerdings nicht als solche zu erkennen. Es handelt sich um Regale in verschiedenen Ausführungen (Cupboard, Sideboard etc.). Zwei Zünder finden sich auf Snow Island im Planquadrat 03-00. Der nächste ist im Haus des Professors zu suchen, welches über einen der Teleporter auf Bare Island 06-02 zu erreichen ist. Den vierten und letzten „Trigger" müßt Ihr schon selber finden, und auch wie man die Zünder einsetzt, werde ich nicht verraten. Schließlich sollen die Köpfe noch ein bißchen rauchen, oder nicht?

Wer *Mercenary* geliebt hat, der wird auch das neueste Produkt von Novagen zu schätzen wissen. Der Spielablauf ist der gleiche, nur grafisch wurde die Sache etwas hochgepusht. Eine ausgefüllte Vektorgrafik sorgt jetzt für noch mehr Spielfreude. Auch die Möglichkeit, das ganze Sonnensystem erkunden zu können, sticht positiv hervor. **Damocles** besitzt alle Voraussetzungen, ebenfalls ein Klassiker zu werden. Vielleicht sitzen wir ja in 20 Jahren vor unseren Hyperpositroniken und träumen von den guten alten 16-Bittern mit ihren sahnigen Spielen wie Damocles und Konsorten. ■

Cruiser



Mercenary läßt grüßen – aber bunter



	Amiga/ST
Grafik	9/10
Sound	5/5
Spielablauf	9/9
Motivation	10/10
Preis/Leistung	10/10


Apprentice
Apprentice ist ein knifflig süßes Jump'n'Run-Spiel, das viele Rästel in sich birgt.
★ Viele (zum Teil versteckte) Level mit über 900 Screens.
★ Himmel und Hölle, Feuer- und Erde-Level
★ Password-System zum schnellen Wiedereinstieg
★ Infoläden, Shops und Tauschgeschäfte mit einer guten Fee.
★ Von simplen bis sehr intelligenten Gegnern, die Ihre Spielelemente mitbenutzen.
★ Viele Spielelemente wie: Kisten, Luftballons, Plattformen, Schatzkisten, Schalter, Dornen und ein kleiner Bruder.
★ Allwegescrolling, bei maximaler Grafikauflösung.
Erhältlich als Disk für: Amiga, Atari ST, PC, sowie als Disk oder Kassette für: C64, Amstrad CPC und Spectrum
Vertrieb: Deutschland: Rushware Österreich: Darius, Karasoft Schweiz: Thali AG
Rainbow Arts
Rainbow Arts
Hansaallee 201 * 4000 Düsseldorf 11
Info-Telefon: 0211-596761

Friedhof – Hölle live

Titel: Nightbreed (Action), **System:** Amiga, ST (angeschaut), C-64- und CPC-Cartridge (reingeblinzelt), Spectrum, PC, **empf. VK-Preis:** je nach System und Datenträger zwischen 30 und 75 Mark, **Hersteller:** Ocean Software, Manchester, England, **Muster von:** Ocean.

Hier ist sie nun, die erste Cart-Veröffentlichung für C-64 und CPC (Letztere nur für die neue Konsole). Innerhalb von wenigen Sekunden hatte ich mein 64er-NIGHTBREED auf dem Screen. Die Sache mit dem Modul gefällt mir nicht schlecht. Die Ausnutzung des Rechners wird natürlich dadurch nicht „gesprengt".

NIGHTBREED basiert auf der Romanvorlage „Cabal" von Clive Barker. Eine Rasse von ekelhaften Kreaturen aus der Hölle ergreifen Besitz von der Stadt Midian, einem unterirdischen Labyrinth. Die Belagerung beginnt mit der Einnahme und Wiedererweckung und dem Rekrutieren von „alten Knochen" auf einem Friedhof. Die Szenerie ist ziemlich düster; die Farben passen gut zur Story.

Das Game selbst sieht uns als nimmermüden Helden mit weißem Tee-Shirt und Denim Jeans. Unser Name ist Boone. Wir wollen versuchen, das necropolitische Geflecht zu zerstören. Die Monster sowie einige menschlische Söldner machen uns das Leben schwer. Ganz nette zusätzliche Effekte machen das Game zu einer guten Produktion.

Diese erinnert allerdings stark an eine Kreuzung zwischen *Kazong* (Name v. d. Red. geändert), *Bond, International Karate* und *Ghosts 'n'Goblins.* Alles zusammen ergibt ein teilweise amüsantes Abenteuer.

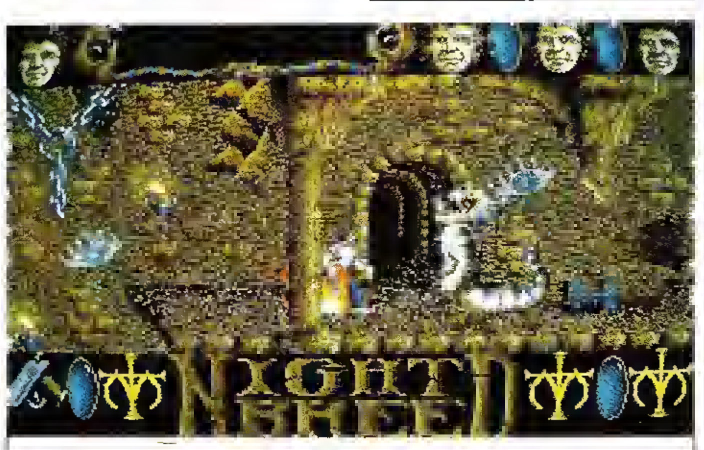
So trifft man nicht nur auf Soldiers, denen man durch Tritte, Schläge oder durch Smith & Wesson-Besuß beikommen kann. Die Knarre kann man aufnehmen, indem man den Stick nach unten zieht. Auch andere Dinge, z. B. heilige Zeichen, sollten mitgenommen werden. Diese führen uns dann zum Ziel, zur Entcoffeinierung der verschiedenen Monster.

Wir treffen hier: fliegende Mythengestalten, Schlangen, Lindwürmer, greifende Arme aus den Kanälen, vermenschlischte Tiere und ein Monty-Python-ähnlichen Zwitter, fett und schleimig. Dieser kotzt den Spieler zu, worauf er nicht nur Energie verliert, sondern auch das Verlangen verspürt, ein Lusthänschen-Flug nachhause zu buchen. Je nachdem, wie weit wir vorstoßen, erhalten wir ein Codewort, das wir notieren und beim Neustart unter "Passkey" eingeben.

Die Amiga-Version wußte am besten zu gefallen, keine Frage. Vor allem der Titelsound ist hier fantastisch. Aber auch die ST- und 64er-User werden noch hart an diesem Game arbeiten müssen (Handgranaten, Schleim oder Zeitbomben kosten uns Energie), um sich daran zu erfreuen. NIGHTBREED (Action) – ein anderes, „cinemawareartiges" wird folgen – ist ein Spiel, das man heiß lieben oder verdammen kann. Schwarz oder Weiß? Euer Geschmack entscheidet. ■

Manfred Kleimann

	C-64 / ST / Amiga
Grafik	6 / 7 / 9
Sound	6 / 7 / 9
Spielablauf	8
Motivation	8
Preis/Leistung	7



Zweimal Horror – oben Amiga, unten C-64





Titel: Heroes, **System:** Amiga (tested), Atari ST, C-64, Amstrad, Spectrum, **empf. VK-Preis:** 30-85 DM je nach System, **Hersteller:** Domark, London, U.K., **Muster von:** Domark, U.K.

BIG PACK

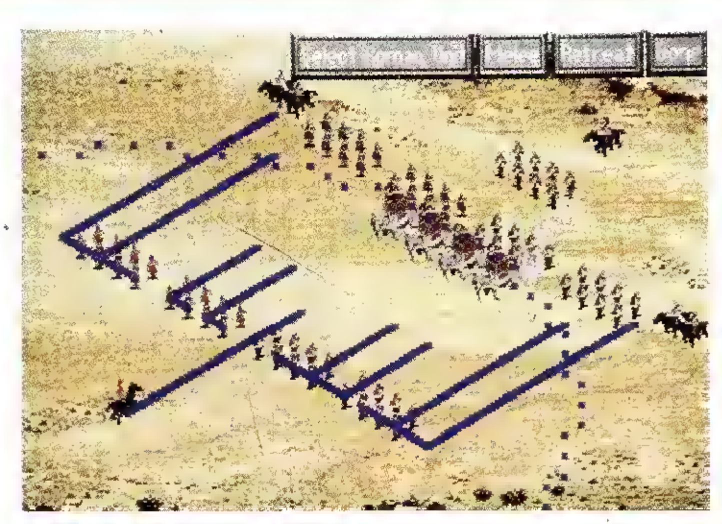


»You can be a hero for several days" (O-Ton Cruiser, 1990)«

Drei gute und ein mittelprächtiges finden sich in dieser Spiele-Compilation von **DOMARK**. Das beste ist zweifelsohne **LICENCE TO KILL**, ein packendes Action-Game nach dem gleichnamigen Bond-Thriller, das den Hitstern damals (9/89) zurecht verdient hatte. An zweiter Stelle steht natürlich das mit schneller Vektorgrafik ausgestattete Ballergame **STAR WARS**, ein Muß für jeden Space Pilot und Sci-Fi-Freak. **BARBARIAN II** kommt mit leckerem Cover und ausgezeichnetem Gameplay – diverse Monster warten auf ihr wohlverdientes Ende. Vergessen kann man getrost den laufenden Schwarzenegger **THE RUNNING MAN**, da sollte man sich lieber den als Vorlage dienenden Film anschauen.

Cruiser ■

Gesamtnote	10





Panem et Circenses

Titel: Centurion – Defender of Rome, System: IBM PC (mind. 640 KByte, EGA/VGA, mind. DOS 2.11, Roland/AdLib), **empf. VK-Preis:** Ca. 90 Mark, **Hersteller:** Electronic Arts, **Muster von:** Electronic Arts 27 / 39

Auch Rom wurde nicht an einem Tag erbaut, und so wird man es ELECTRONIC ARTS nachsehen, daß von der ersten Ankündigung bis zur Fertigstellung seines Strategiespiels CENTURION – DEFENDER OF ROME einige Tage ins Land gezogen sind. Kein Geringerer als Kellyn Beck zeichnet für dieses Programm verantwortlich, aus dessen Feder immerhin so erfolgreiche Produkte wie etwa die *Cinemaware*-Knüller *Rocket Ranger* und *Defender of the Crown* stammen. Die Namensähnlichkeit dieses und des neuen EA-Spiels ist übrigens sicher nicht zufällig, denn schon ein erster Blick in die Anleitung und auf den Screen zeigt, daß Beck seine *Defender*-Idee erneut aufgegriffen hat. Und so wurde das Spielgeschehen um ein paar Jahrhunderte zurückverlagert – in das antike Rom nämlich – und das Szenarium entsprechend überarbeitet. Ansonsten aber hat sich wenig geändert – immer noch ist das Ziel die Erweiterung des eigenen Einflußbereichs.

Verbunden mit der Ausdehnung des Römischen Reichs ist der Aufstieg vom Centurio bis hin zum Caesar, dem Alleinherrscher über das gesamte Imperium. Dies sind also die Ziele des Spielers, der das Programm übrigens leider (wie auch bei *Defender of the Crown)* nur allein angehen kann. Begonnen wird im Italien des Jahres 275 v.Chr. Zunächst sollte man sich auf die angrenzende Alpenregion konzentrieren. Hier nämlich stößt man auf eine nicht allzu starke Armee und kann auf reiche Beute hoffen. Für die Schlachten stehen verschiedene Marschrouten und strategische Varianten zur Auswahl, und auch während des Kampfgetümmels können noch taktische Korrekturen vorgenommen werden. Hierbei sollte man die (leider schlecht voneinander zu unterscheidenden) Schlachtreihen im Auge behalten und Truppenteile je nach Lage der Dinge abziehen oder mit einem neuen Auftrag in das Gefecht schicken. Eine Anmerkung hierzu, wie zum gesamten Spielgeschehen überhaupt: Je nach gewählter Spielstufe (vier werden angeboten) ist die Erledigung der Aufgabe natürlich auch mehr oder weniger schwierig. Dies gilt für die Schlachtszenen ebenso wie für die zusätzlichen Probleme, die durch Unruhen unterjochter Völker wie auch durch die Unzufriedenheit im eigenen Lande entstehen. Übrigens kann nicht nur zu Lande, sondern auch zu Wasser fleißig gekämpft werden. Voraussetzung hierfür ist allerdings, daß man sich bereits einen entsprechenden Dienstgrad erarbeitet hat und darüber hinaus über ausreichend Geld zum Aufstellen einer Flotte verfügt.

Die kriegerischen Aktionen sind freilich nur ein Teil der Arbeit des Centurio. Hin und wieder lassen sich übrigens Völker auch auf friedlichem Wege als Alliierte gewinnen; so sollte man also zunächst immer prüfen, ob sich militärische Maßnahmen nicht umgehen lassen. Daneben hat sich der ambitionierte Centurio aber noch mit einigem mehr herumzuschlagen. So müssen Steuern erhoben und auf ein vertretbares Maß festgesetzt werden. Zieht man die Daumenschrauben zu heftig an, so rebelliert das Volk, und es kann zu kostspieligen Unruhen im eigenen Lande oder in den bereits besetzten Gebieten kommen. Um das Volk bei Laune zu halten, wird dem Spieler ein Mittel an die Hand gegeben, das sich schon vor zweitausend Jahren bestens bewährt hat: panem et circenses – Brot und Spiele -, die blutigen Schaukämpfe, die erhitzte Gemüter auf andere Gedanken bringen. Unter anderem können in den Arenen Gladiatorenkämpfe oder Streitwagenrennen veranstaltet werden. In beiden Fällen übernimmt der Spieler die Steuerung des von ihm gewählten Athleten. Beides kostet aber auch Geld, denn zunächst muß ein Colosseum errichtet werden, und auch die Akteure machen umsonst keinen Finger krumm.

Centurion – Defender of Rome bietet dem Spieler eine Fülle an Möglichkeiten. An Abwechslung und Spannung, auch für längere "Sitzungen", dürfte es also nicht mangeln. Die Grafiken sind von recht unterschiedlicher Qualität – gut ist etwa die Landkarte dargestellt, wohingegen man beispielsweise die Schlachtszenen hätte besser in Szene setzen können.

Alles in allem ein zufriedenstellendes Strategieprogramm, auch wenn es sich um den zweiten Aufguß eines bereits erfolgreich vermarkteten Spielkonzepts handelt. ■

Bernd Zimmermann

Grafik	7
Anleitung	8
Spielaufbau	9
Motivation	9
Preis/Leistung	9

Ein bunter Cocktail an Visionen

Und: Interessantes für Euren Papi!



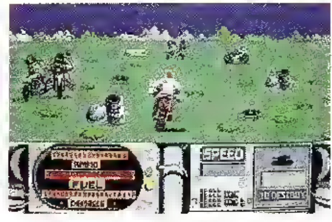
– die sympatische Jacqueline –

August, der 28ste: Date zwecks Präsentation, bei COKTELVISION in Paris, Frankreich. Morgens hin, abends zurück. Endloser Streß für Manfred und mich. Das hieß nämlich: 4.00 Uhr morgens aufstehen, nach Frankfurt düsen, um pünktlich um 8.50 Uhr im Flieger zu sitzen – Tickets liegen am Schalter bereit.
Nach fünfzig Minuten Flug erwartete uns erst einmal eine Gluthitze, danach Jacqueline, Pressesprecherin der Company, um uns zum Geschäftssitz von Coktel Vision zu chauffieren. Dort angekommen, bekamen wir einiges an Bemurmelswertem zu hören und zu sehen: Neue Firmenerschließungen in Spanien und Italien, Distributoren und eine buntgemixte Auswahl neuer Games.

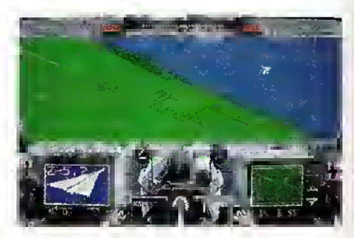
Nachdem die Hinreise und die anfänglichen Müdigkeitserscheinungen überwunden waren, ging es bei COKTEL VISION auch gleich ans Eingemachte. Als erstes stand ein Kurzinfo über die neuesten Firmenentwicklungen auf dem Tagesplan. So erfuhren wir, daß sich das französische Softwarehaus seit geraumer Zeit je zu 51 Prozent in einer spanischen und einer italienischen Firma eingekauft hat. Zusätzlich fanden Verträge mit dem spanischen Distributor CVS ihren Abschluß.

Nach üblichem anerkennenden Kopfnicken unsererseits, wurden wir von Coktel Vision mit einem Mittagessen im Park von Versailles belohnt. Im Schatten von riesigen Kastanienbäumen blieb endlich ein wenig Zeit für lockere Gespräche und Blödeleien – die Schlemmereien natürlich nicht zu vergessen. Doch der Verdauungsprozess war noch nicht ganz abgeschlossen, als die Hetzerei von vorn begann. Zurück zum Coktel Vision-Office. Trotz der Hitze – unübersehbare Hektik unter den Programmierern. Stühle werden gerückt, und schon flimmern die ersten Sprites über den Screen.

Jedoch gehörten die Sprites, die da flimmerten, nicht zu einem neuen Game, son-

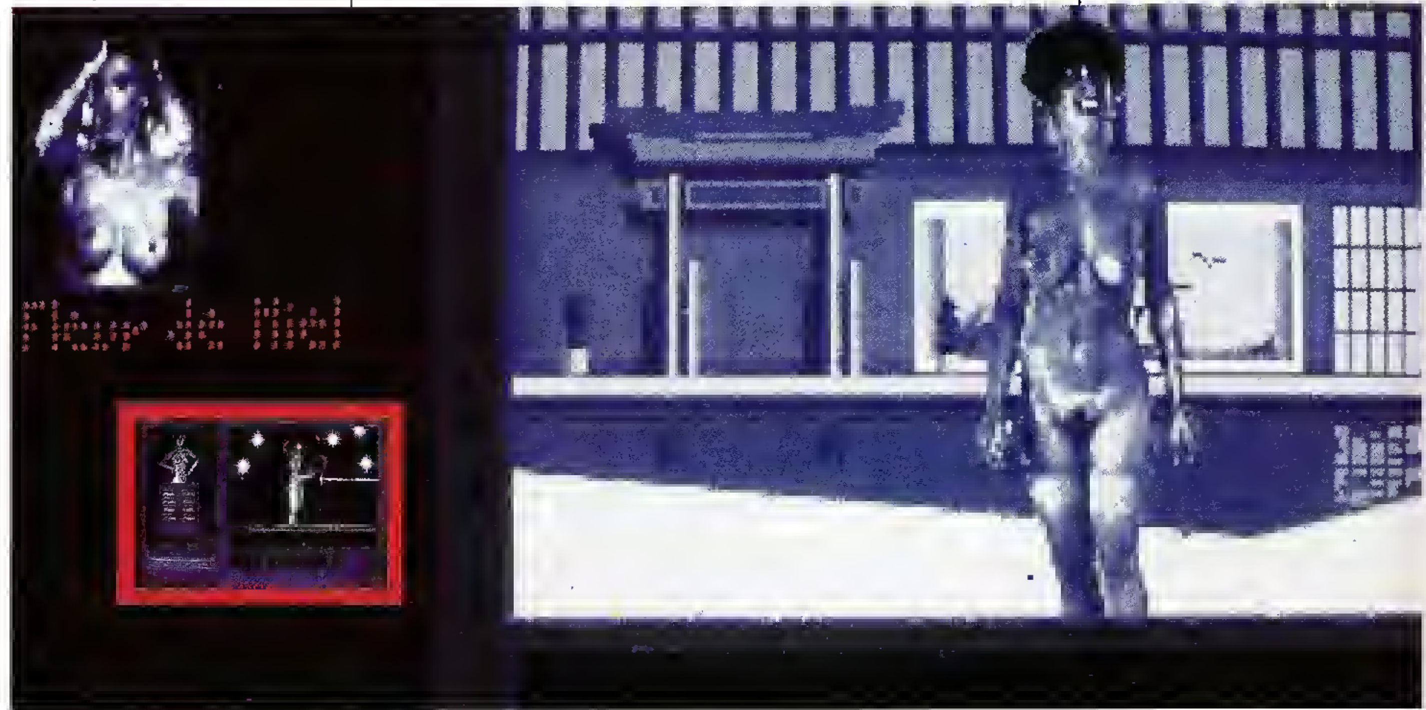


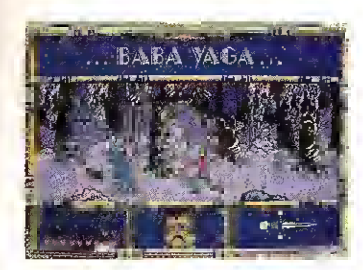
COUGAR FORCE



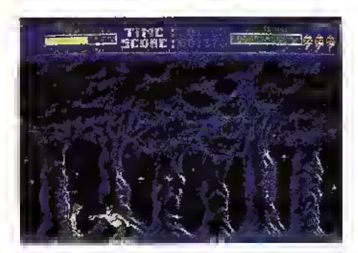
GALACTIC EMPIRE

▼ ... und das ist die GEISHA ▼





BABA YAGA



NO EXIT

dern vielmehr zu einem, speziell zur Spieleproduktion entwickeltem Animationsprogramm in 2D. Selbst wenn der zu animierende Sprite ständig auf seine Pixelnase fiel, konnte es uns nicht gerade umhauen. Im Anschluß daran folgte ein dementsprechender Grafik-Creator, danach ein Colour Pad. Im Klartext: Drei Generatoren, mit deren Hilfe ein fix und fertiges Game in 3D-Grafik entstehen kann (die Gefahr dabei: Die Spiele bzw. Programme ähneln sich sehr oft!). Das „Kartenprogramm" bietet die Möglichkeit, von EGA auf VGA umzuwandeln.

Dann endlich sollte es richtig zur Sache gehen. Die brandneuen Games waren nun angesagt. Leider waren diese, bis auf das „Allerletzte" durchweg entäuschend. Deshalb werde ich auf diesen Punkt nun nicht näher eingehen, denn ich denke, wir können unsere Seiten zweckmäßiger mit Druckerschwärze füllen. Aber wie gesagt, das Allerletzte stellte sich als Allerbestes heraus. Und nun gut hingucken – es wird spannend (Pssst: erotisch!).

Muriel Tramis begte wohl sehr prickelnde Gedanken, als ihr die Idee zum neuen Game kam: **GEISHA**. Mit dieser Dame sollen amouröse Abenteuer erlebt werden. Bevor es jedoch wirklich soweit kommt, muß man sich schon einiges einfallen lassen, um die schmucke Japanerin auf Touren zu bringen. Zeigt sich der Spieler nicht als perfektionierter Liebhaber, so zieht es die blasse Schönheit vor, ihre Mißachtung in Schweigen ausdrükkend, den Raum zu verlassen. Ist das Gegenteil der Fall, fällt der Mandeläugigen einiges ein, ihren Lover gebührend zu belohnen. Darauf möchte ich hier jedoch nicht näher eingehen, denn wir sind uns stets auch unserer jüngeren Leserschaft bewußt. Die ASM ist schließlich ein *jugendfreies* Magazin!

Dies ist aber noch nicht alles, was **GEISHA** zu bieten hat. Mitintegriert ist ein simples Ballerspielchen und ein Kartenspiel. Letzteres, soll wieder Phantasien anregen, auf die man am Compi sonst eher verzichtet. Auf den Karten sind Geishas und Samurais abgebildet, die bei Gegenüberstellung von ihren Karten herunterspringen und dann in einem kurzen Action-Part auf sehr, sehr softe Art und Weise ihre Kräfte messen.

Damit war das heiße Erlebnis (die Außentemperatur ist gemeint) in Paris auch schon wieder zu Ende. Selbst ein/e leibhaftige/r Geisha/Samurai hätte uns nicht mehr antörnen können, schließlich dachten wir voller Grausen an die mehrstündige Heimreise, die uns noch bevorstand. Die begann und endete dann auch so, wie sich das wohl niemand gerade erhofft: Mit ewig langen Staus. In Paris der erste, nach Frankfurt der zweite, selbst kurz vor unserem Zuhause mußten wir uns mit „Stop and Go" rumärgern. Im „Sweet Home" angekommen, fielen wir todmüde in unsere Betten. Endlich Wochenende!!!

SANDRA ALTER

5
GIZMOS
zu
gewinnen!

ELITE hat GREMLINS 2. ASM hat tolle Sachen zu verlosen!
Goody Bag-Pakete mit viel Inhalt und fünf Knuddel-Gizmos. Außerdem starten wir eine
TELEFONAKTION: Am 12. Oktober 1990 erhalten ab 14 Uhr die ersten 25 Anrufer
eine Kino-Karte! Die Nummer: 05651 - 30013. STOP . . .



25
Pakete
(Videofilm, Badges,
Schlüsselanhänger ...)
suchen ihren
Besitzer!

HEINZ RICHTHOFEN
DER GRÜNE BARON

Titel: Wings, **System:** Amiga 1 Mb (tested), Atari ST, PC, **empf. VK-Preis:** 100 DM, **Hersteller:** Cinemaware, USA, **Muster von:** Mirrorsoft, London.

„Wir dachten, diese Erfindung würde zukünftige Kriege unmöglicb machen", sagte einer der Gebrüder Wright im Jahre 1903 nach dem erfolgreichen Flug ihrer Maschine. Aber genau das Gegenteil trat ein, denn bereits elf Jabre später im ersten Weltkrieg gaben die berüchtigten Doppeldecker-Flugzeuge der Kriegsführung eine neue tödliche Qualität.

CINEMAWARE hat sicb dieses Themas mit dem Game WINGS angenommen. Hier steuert der Spieler einen jener Doppeldecker, die damals vierzebn-achtzehn gegen die Deutschen, die ihre erste große Pleite gerade am Laufen hatten, antraten. Damals entstanden auch solcbe Pseudo-Helden wie dieser 'Grüne Baron' (oder war er rot?) – Du mußt einfach nur genug Leute umlegen, um berühmt zu werden. Schließlich ist das Töten im Krieg doch vollkommen legal, Darling! Na ja, lassen wir diesen verlogenen Dreck, sonst kommen noch haufenweise Beschwerdebriefe von irgendwelchen Alt-/Jungnazis, die ihre halbintelligenten Sprüche loswerden wollen.

Man könnte annehmen, mit Wings einen Flugsimulator zu erhalten. Das ist aber nur bedingt richtig, denn das Hauptaugenmerk liegt hier auf Action. Die Steuerung des Flugzeugs wurde bewußt einfach gehalten, der erfolgreiche Abschluß der Mission steht im Vordergrund. Ziel des Spieles ist es, alle Aufträge, von denen es über 240 gibt, zu erfüllen. Das gelingt aber nur, wenn man lang genug am Leben bleibt, was sich als nicht so einfach erweist.

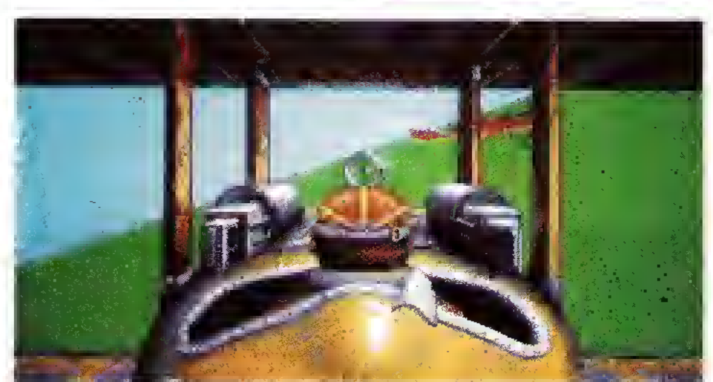
Zu Beginn muß allerdings erst einmal das fliegerische Können unter Beweis gestellt werden. Dazu geht es in die Fliegerschule, wo einer von drei Aufträgen ausgeführt werden muß: Bombenangriff auf zwei feindliche Ziele, Abschuß von Treibstofftonnen mit dem MG oder Vernichtung eines Beobachtungsballons.

Die Tests sind recht einfach, so daß es schnell zur Sache geht. Mit dem Menüpunkt JOIN SQUADRON geht's zur ersten Mission: „Eliminiere alle feindlichen Flugzeuge". Mit zwei Begleitern im Rücken, die vom Rechner gesteuert werden, rücke ich den roten Fightern auf den Pelz. Perspektivisch stellt sich die Szene so dar, als säße man hinter dem Piloten. Die Steuerung des Doppeldeckers beschränkt sich auf die Flugrichtung bzw. -höhe und auf das Auslösen des MG's. Das numerische Tastenfeld wird für den Rundumblick eingesetzt. Gut wurde das Auffinden des Gegners gelöst: der Pilot dreht seinen Kopf immer in die Richtung, in der sich der nächste Gegner befindet (Radar gab's ja damals noch nicht). Sind sämtliche Feinde vernichtet, geht es sofort wieder ins Menü, eine umständliche Landung auf dem Flugplatz entfällt also.

Beim zweiten Auftrag, der Bombardierung von Bodeneinrichtungen, zeigt sich das Game aus einer anderen Perspektive. Das Flugzeug ist von oben zu sehen, wobei es lediglich nach links/rechts bzw. vor/zurück bewegt werden kann (ähnlich der Flugsequenz in *It came from the desert*, das Flugzeug ist hier nur erheblich größer dargestellt).

Cinemaware stellt ihr neues Game als Mischung von interaktivem Movie und Flugsimulator vor und nennt das Ganze den ersten „Personal Combat Simulator". Genau dieser Mix macht das Spiel aber zu einem Produkt, das man als 'weder Fisch noch Fleisch' bezeichnen muß. Es besitzt weder die Spannung von *It came* noch die technische Brillanz eines Flugsimulators wie beispielsweise *F-19 Stealth Fighter*. ■ *Cruiser*

Grafik	9
Sound	9
Spielablauf	6
Motivation	6
Preis/Leistung	4



Da fliegt er, der Baron!



Titel: Little Puff in Dragonland, **System:** C-64, **empf. VK-Preis:** ca. 10 Mark (Kass.), **Hersteller:** Code Masters, England, **Muster von:** Hersteller.

IS OKAY

Ja, ja, ich weiß schon, Ihr amüsiert Euch köstlich über den Titel des neuen Games von CODE MASTERS. Er macht vielleicht auf den ersten Blick Hoffnungen in Euch wach, es ginge in diesem Game um gewisse Damen, die das älteste Handwerk der Welt betreiben. Doch da habt Ibr Eucb schlichtweg zu früh gefreut! LITTLE PUFF IN DRAGONLAND erzählt im Laufe des Spiels vielmebr eine Geschichte, die aus der Feder eines Kinderbuch-Autors stammen könnte.

Ein kleiner Drache, dessen Name Little Puff ist, fühlt sich sehr allein gelassen. Aus diesem Grunde ist er auf der Sucbe nach vier Kuverts, deren Inhalt zusammengesetzt einen Reisepaß ergibt. Diesen benötigt er, um an einem Zöllner vorbei ins Land der Drachen zu seiner näheren Verwandtschaft gelangen zu können. Und so wackelt der leibhaftige Flammenwerfer, bedroht von keuchend-fleuchendem, aber auch gefedertem Getier, durch die Steppe; vorbei an Hütten, Palmen, über Hügel, Stock und Stein. Selbst vor dem Abstieg in unterirdische Regionen und feuchten Unternehmungen im Schwimmreifen darf er nicht zurückschrecken, wenn er sein Ziel erreichen will.

Little Puff in Dragonland ist was für alle Rater, Knobler, Rätsler in Humanland. ■

Sandra Alter

Grafik	7
Sound	4
Spielablauf	6
Motivation	6
Preis/Leistung	8

02154 6159

ARBIROSOFT

02154 6159

AMIGA-Software

Titel		Preis
688 Attack Submarine	dt.	69.90
AMOS - Game Creator		99.90
Austerlitz	dt.	64.90
Back to the Future 2 *		64.90
Balance of Power 1990		59.90
Bards Tale 2	dt.	59.90
Batman - The Movie	dt.	64.90
Battle Chess	dt.	59.90
Battle Chess II *	dt.	64.90
Battlemaster *	dt.	74.90
Beach Volley	dt.	64.90
Blade of Steel		79.90
Blade Warrior *		64.90
Blockout	dt.	64.90
Bloodwych	dt.	64.90
Blue Angels	dt.	64.90
Borodino	dt.	69.90
Bubble Plus		49.90
Budokan	dt.	64.90
Bundesliga Manager	dt.	54.90
Carmen Sandiego	dt.	69.90
Castle Master	dt.	59.90
Chambers of Shaolin	dt.	64.90
Champ. of Krynn 1MB	dt.	69.90
Chrono Quest 2		69.90
Cloud Kingdom	dt.	59.90
Codename Iceman		89.90
CodeX	dt.	79.90
Colonels Bequest		89.90
Colony		69.90
Colorado	dt.	59.90
Coloris		49.90
Combo Racer	dt.	59.90
Conqueror	dt.	64.90
Conquest of Camelot		89.90
Corvette *		74.90
D.D. Horse Racing	dt.	49.90
Damocles	dt.	64.90
Dan Dare 3	dt.	49.90
Day of the Pharaoh	dt.	64.90
Deja Vu 2		64.90
Demons Winter		59.90
DiskMon	dt.	59.90
DiskSafe	dt.	49.90
Dragon Wars *	dt.	69.90
Dragonflight	dt.	69.90
Dragons Lair 2		99.90
Dragons of Flame	dt.	64.90
Dungeon Master 1MB	dt.	64.90
Dynasty Wars	dt.	59.90
Dyter 07	dt.	49.90
E-Motion	dt.	59.90
East v.West Berlin	dt.	64.90
Elvira *	dt.	74.90
Emlyn Hughes Soccer		54.90
Escape Robot Monster	dt.	49.90
F-16 Combat Pilot	dt.	59.90
F-19 Stealth Fighter *	dt.	69.90
F-29 Retaliator	dt.	59.90
Fighter Bomber	dt.	69.90
Fire & Brimstone	dt.	64.90
Flimbo's Quest	dt.	59.90
Flood	dt.	64.90
FM 2 - World Cup	dt.	49.90
Full Metal Planet	dt.	59.90
Ghost'N'Goblins 1MB	dt.	49.90
Ghostbusters 2	dt.	59.90
Grand National	dt.	49.90
Grand Prix Circuit		64.90
Great Courts Tennis	dt.	64.90

AMIGA-Software

Titel		Preis
Grimblood		19.90
Hammerfist	dt.	64.90
Harley Davidson		69.90
Heroes Quest 1MB		79.90
Hillsfar	dt.	64.90
Holiday Maker	dt.	64.90
Hot Rod	dt.	59.90
Imperium	dt.	64.90
Indiana Jones Adv.	dt.	64.90
Interceptor	dt.	59.90
Internat. 3 D Tennis	dt.	64.90
Interphase	dt.	64.90
Iron Lord	dt.	64.90
Island of lost Hope		59.90

Achtung!
Neue Öffnungszeiten!
Mo.-Fr. durchgehend
von 9:00 bis 19:00 Uhr !

Titel		Preis
It came fr.Desert 1MB	dt.	74.90
It came fr.Desert Data		39.90
Italia 1990	dt.	19.90
Italy 1990 - Winners	dt.	54.90
Ivanhoe	dt.	59.90
Jack Nicklaus Golf		59.90
Jump Jet		19.90
Jumping Jack Son	dt.	49.90
Keef the Thief		64.90
Khalaan	dt.	64.90
Kick Off 2	dt.	54.90
Kick Off 2 +WorldCup	dt.	59.90
Kid Gloves	dt.	59.90
King Arthur		64.90
Kings Quest 4 1MB		79.90
Klax	dt.	49.90
Knights of Crystallion	dt.	69.90
Knights of Legend *		69.90
Last Ninja 2	dt.	59.90
Legend of Faerghail	dt.	69.90
Leisure Larry 2 1MB		79.90
Leisure Larry 3 1MB		89.90
Life & Death *		64.90
Loom	dt.	69.90
Lords of Rising Sun	dt.	74.90
Lost Dutchman Mine		59.90
Lost Patrol	dt.	59.90
Low Blow *		64.90
Manchester United	dt.	59.90
Maniac Mansion	dt.	64.90
Midwinter	dt.	64.90
Might & Magic 2		69.90
Milestones	dt.	64.90
Movie Maker	dt.	49.90
New Y. Warriors 1MB		79.90
New Zealand Story	dt.	64.90
Ninja Spirit	dt.	59.90
Nitro Boost Challenge		19.90
North Sea Inferno	dt.	39.90
Nuclear War		59.90
Oil Imperium	dt.	54.90
Operation Thunderbolt		59.90
Oriental Games *		64.90
P-47 Thunderbolt	dt.	64.90
Pinball Magic	dt.	49.90
Pipemania	dt.	59.90
Pirates	dt.	64.90
Police Quest 2 1MB		79.90

AMIGA-Software

Titel		Preis
Populous	dt.	64.90
Populous-Promised	dt.	39.90
Powerboat		59.90
Pro Powerboat Sim.	dt.	19.90
Pro Tennis Simulator		19.90
Projectyle	dt.	64.90
Puffy's Saga	dt.	64.90
Q 8 Team Ford	dt.	59.90
Railroad Tycoon *		84.90
Rainbow Island	dt.	59.90
Red Storm Rising	dt.	64.90
Reederei	dt.	59.90
Resolution 101	dt.	59.90
Rock'N'Roll	dt.	59.90
Rockstar ate Hamster		19.90
Rotox	dt.	59.90
S.A.S. Combat		19.90
Shadow of the Beast 2		79.90
Sherman M 4	dt.	64.90
Sidewinder 2		19.90
Space Ace	dt.	74.90
Space Harrier 2	dt.	49.90
Space Quest 3 1MB		84.90
Space Rogue		69.90
Spidertronic		19.90
Stadt der Löwen	dt.	89.90
Star Command		69.90
Starblade	dt.	59.90
Starflight	dt.	64.90
Storm across Europe		69.90
Super Cars	dt.	49.90
Super Wonderboy	dt.	59.90
Sword of Aragon		69.90
T-Bird		19.90
Teenage Mutant Turtles		74.90
Tennis Cup	dt.	64.90
The Untouchables	dt.	59.90
Their Finest Hour	dt.	69.90
Thunderstrike	dt.	59.90
Tower of Babel	dt.	64.90
Treasure Island Dizzy	dt.	19.90
Turrican	dt.	54.90
TV Sports Basketball	dt.	74.90
TV Sports Football	dt.	74.90
Twin World	dt.	64.90
Ultima 5 *		69.90
Unreal	dt.	69.90
USS John Young	dt.	49.90
Venus the Flytrap	dt.	49.90
Waterloo	dt.	64.90
Wayne Gretzky		64.90
World Boxing Manager		49.90
X-Out	dt.	54.90
Zak McKracken	dt.	64.90
Zombie	dt.	64.90

...und viele weitere Programme!

IBM-PC-Software

Titel		Preis
A 10 Tank Killer E		89.90
Back to the Future 2 *		74.90
Bad Blood EVH		74.90
Bar Games		64.90
Battle Chess II *	dt.	64.90
Blade Warrior *		64.90
Bruce Lee Lives		59.90
Budokan	dt.	64.90
Centurion: D.o.Rome	dt.	64.90
Champions of Krynn	dt.	64.90
Colonels Bequest		99.90
Conqueror	dt.	64.90
Conquest of Camelot		99.90
Corvette	dt.	74.90
Curse of Azure Bonds		69.90
Death Track		69.90
Dragon Strike		69.90
Dungeon Master *	dt.	89.90
F-15 Strike Eagle 2		79.90
F-16 Falcon	dt.	89.90
F-19 Stealth Fighter		89.90
Face Off Icehockey		74.90
Fire King	dt.	64.90
Flight of the Intruder *		89.90
Flight Simulator 4.0	dt.	129.90
Full Metal Planet	dt.	59.90
Guns & Butter		74.90
Indianapolis 500	dt.	64.90
Jet Fighter	dt.	79.90
Kings of the Beach		64.90
Kings Quest 5 *		89.90
Knights of Legend		69.90
Legend of Faerghail	dt.	74.90
Leisure Suit Larry 3		99.90
LHX Attack Chopper	dt.	99.90
Life & Death		64.90
Loom	dt.	69.90
M 1 Tank	dt.	89.90
M 1 Tank Platoon	dt.	84.90
Manchester United	dt.	59.90
Navigator 4.0 (zu FS4)	dt.	54.90
PGA Tour Golf	dt.	64.90
Railroad Tycoon	dt.	84.90
Resolution 101		59.90
Secret of Silver Blades		69.90
Silent Service 2 *		89.90
Ski or Die	dt.	64.90
Starflight 2 EV		64.90
Their Finest Hour	dt.	69.90
Thunderstrike	dt.	69.90
Tracon		84.90
Tracon 2 *		84.90
TV Sports Football	dt.	74.90
Ultima 6		74.90
War of the Lance		69.90
Wolfpack	dt.	84.90

AMIGA-Zubehör

Artikel	Preis
4-Player Adapter	19.90
Floppy-Drive, ext. 3.5"	198.90
Floppy-Drive, ext. 5.25"	248.90
Flyweel 4000 Joystick	148.90
Gravis Joystick, schwarz	89.00
Gravis Joystick, transp.	99.00
Gravis Mousestick	199.00
Mega A2000 - 1MB/8MB	548.90
Mega A2000 - 2MB/8MB	698.90
RAM A502 512KB +Uhr	148.90

IBM-PC-Zubehör

Artikel	Preis
AdLib Soundkarte+Co.	298.90
AdLib Soundkarte	248.90
Genius Maus GMF-302	109.90
Gravis Joystick, schwarz	99.00
Gravis Joystick, transp.	109.00
Midi-Box (für SB-Karte)	99.90
Reinigungs-Set	29.90
Sound Blaster Karte	dt. 398.90
VGA-Karte 512KB,16Bit	348.90
VGA-Optima 1024 A	398.90

Telefonische Bestellungen: Mo.-Fr. durchgehend von 9:00 bis 19:00 Uhr. Kein Ladenverkauf! Programmliste gegen DM 1,60 in Briefmarken.

Arbirosoft A.Hübecker, Kleine Frehn 20, 4156 Willich 3, Tel.: (0 21 54) 61 59, Fax 85 42

Versand: Post-Nachnahme + 7,50 DM, Vorkasse + 5,50 DM (Euroscheck, keine Postschecks!) Alle Preise in DM! - Kein Versand ins Ausland!
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten! - dt. = Deutsche Anleitung , * = bei Drucklegung noch nicht lieferbar, bitte nachfragen!

Musik aus Studio B

The Ultimate Intro Studio, **System:** C-64/128, **empf. VK-Preis:** 19.90 Mark, **Hersteller:** Digital Marketing, **Muster von:** siebe Hersteller

THE ULTIMATE INTRO STUDIO . . . Der etwas andere Designer! Wer kennt nicht die Ergriffenheit, die einen als Computeranfänger packt, wenn man zum ersten Mal ein Intro sieht, in dem der Programmierer alle Register seines Könnens gezogen und einen Vorspann kreiert hat, der durch raffinierte Farbverläufe und umherschwirrende Sprites andächtige Bewunderung in einem auslöst? Irgendwann kommt dann der Moment, in dem man die ersten eigenen Versuche in diese Richtung unternimmt, was allerdings zumeist nur niederschmetternde Ergebnisse bringt. Es gibt immer noch Leute, für die Assembler ein Buch mit sieben Siegeln ist, und so kam irgendwann ein findiger Kopf auf die Idee, speziell dieses Problem aufzugreifen. Der erste Intromaker entstand, mit dem nun jedermann, der vom Programmieren keine Ahnung hatte, in der Lage war, professionell aussehende Intros zu erstellen. Seit diesem Zeitpunkt schossen die Intro- und Demomaker wie Pilze aus dem Boden, und jeder erhob den Anspruch, der Beste zu sein. Nur hatten diese Programme alle etwas gemeinsam: Sie unterschieden sich meist nur vom Namen und im Aufbau des Auswahlmenüs, das Ergebnis sah fast immer gleich aus. Man konnte auch bei vielen Intros sogar noch erkennen, mit welchem Intromaker sie gemacbt wurden.

So war ich auch alles andere als hingerissen, als wieder einmal ein neuer Intro-Designer zum Test eintrudelte. Als ich jedoch nach dem Studium der viereinhalbseitigen Anleitung das Teil einlud, mußte ich doch eine Überraschung erleben! Der Programmierer des UIS (übrigens derselbe, von dem aucb der gelungene 'Demomaker Deluxe' stammt) hat sich bemüht, ein Utility zu erstellen, welches erheblich aus der Masse der anderen Programme dieser Art heraussticbt! In einem übersichtlichen Auswahlmenü kann der Anwender hier zunächst einmal für jeden Teil des Bildschirms eine bestimmte Aktion selektieren, wie Scrolls, Sprite-Sinus, Logo- Schwingen, Rasterbouncen usw. Der Bildschirm ist dabei in drei Teile untergliedert, die man in beliebiger Reihenfolge bearbeiten kann. So weit so gut, bis jetzt stellt dies keine besondere Neuerung im Vergleich zu anderen Introdesignern dar. Das UIS bietet jetzt aber noch die Möglichkeit, nachträglich alle möglichen Parameter abzuändern! So muß man sich beispielsweise nicht, wie normalerweise üblich, mit vorgegebenen Werten abfinden, sondern ist in der Lage, komfortabel verschiedene Dinge wie Sinustabellen, Scrollgeschwindigkeiten, Farbwerte und Rastereffekte selbst problemlos einzustellen. Man kann durch geschicktes Manipulieren der Register die von anderen Designern her bekannten Probleme wie Rasterflackern usw. ohne großen Aufwand umgehen. Praktischerweise kann man auch jeden beliebigen Teil des Bildschirms, den man gerade bearbeitet hat, auf Diskette abspeichern, und sich so eine kleine Bibliothek von Unterroutinen zulegen, auf die man immer wieder zurückgreifen kann, wie z.B. verschiedene Sinuswerte oder Rasterscrollings.

Jedoch ist ein Intro obne einen stimmungsvollen Sound nun mal nur ein balbes Intro, und so bietet das UIS dem Anwender die Möglichkeit, einen mit ROMUZAK komponierten Sound in den Vorspann einzubinden. Sollte man musikalisch nicht zu den Begabten gehören, kann man auf eines der zehn mitgelieferten Musikstücke zurückgreifen. Ebenso stehen einem verschiedene Zeichensätze und vorgefertigte Unterroutinen zur Verfügung. Hat man sein Meisterwerk fertig, kann man es wahlweise vor ein anderes Programm linken lassen oder die Abfrage der Spacetaste unterbinden und es als Demo ablaufen lassen. So lassen sich auch mühelos kleine Intro- Shows zusammenstellen.

Fazit: Der Anwender des Ultimate Intro Studios hat die Möglichkeit, durcb individuelle Kombination der nahezu unzähligen Variationen ein professionell aussehendes Intro zu kreieren, welches von einem handprogrammierten Vorspann beim besten Willen nicht mehr zu unterscheiden ist. Zudem hat das Programm noch einen nahezu unverschämt günstigen Preis im Vergleich zu anderen Produkten dieser Leistungsklasse. Ich kann jedermann, der keine Lust hat, sicb mit ellenlangen Sourcecodes abzurackern nur raten: Greift euch das Teil, solange der Vorrat reicht!!! ■

Steve Kups

Positiv: Günstiger Preis, einfache Bedienung, Verändern nahezu aller Werte möglich, Abspeichern wahlweise als Intro oder Demo, deutsche Anleitung, viele vorgegebene Beispiele, Unterroutinen und Charsets

Negativ: Nur ROMUZAK- Sounds möglich, arbeitet nicht mit Fastload-Modulen zusammen

Kick off II:
Champ gesucht

Köln (bez) Woche für Woche steht sie auf der Tagesordnung, die „schönste Nebensache der Welt", wie man den Fußballsport mit einem liebevollen Augenzwinkern bezeichnet. Nachdem die deutschen Elitekicker in Italien zum drittenmal den Weltmeistertitel errungen haben, ist ihr etwas angeknachstes Image in unserem Lande kräftig aufpoliert worden. Ein neues Selbstbewußtsein, auch auf internationaler Ebene, wird dem Fußball Marke „Matthäus & Co." sicher guttun. Gespannt sein darf man also allemal, ob die deutsche Vertretung auch künftig an die jüngsten Erfolge wird anknüpfen können.

Spannung ist auch für den 3. November in Köln vorprogrammiert. An diesem Tage veranstaltet nämlich die Firma **Joysoft** ein Fußballturnier ganz besonderer Art. Gespielt wird nicht auf dem grünen Rasen, sondern am Monitor – und: Alles dreht sich um **Kick off II**, das Erfolgs-Game des englischen Herstellers **Anco**. Ab 13.00 Uhr wird in der Joysoft-Filiale Köln, Gottesweg 157, der Meister ermittelt; der Ausscheidungsmodus wird an Ort und Stelle erklärt.

Den Teilnehmern winken lukrative Preise, u. a. ein Tag mit Joysoft auf der Amiga 90, Software-Gutscheine und weitere Preise, gestiftet von der Herstellerfirma Anco. Daneben warten noch allerlei Überraschungen auf die Besucher. Die Teilnahmegebühr beträgt fünf Mark; der Erlös wird für einen wohltätigen Zweck gespendet. Wer mitmachen möchte, sende seine Teilnahmebestätigung [illegible] umgehend an: Fa. Joysoft, Kennwort: Kick off, Gottesweg 157, 5000 Köln 41




PRINCE of PERSIA™
von Jordan Mechner
Bildschirmfotos von der Amiga-Version
Befreien Sie die schöne Prinzessin aus den Klauen des Großwisirs Jaffar und werden Sie Herrscher von ganz Persien.
★ über 250 Räume
★ unglaublich realistische Animation
★ Ein Action-Adventure wie kein anderes!
Amiga, PC 5.25" & 3.5"
demnächst auch für Atari ST
Veröffentlicht von Softgold, 1990.
Vertrieb:
Deutschland: Rushware
Österreich: Darius, Karasoft
Schweiz: Thali AG
Broderbund

Wenn das englische Softwarehaus ELECTRONIC ARTS seine Pressevertreter Richtung Deutschland – und dort ins malerische Eschwege – schickt, werden in der ASM-Redaktion Augen und Ohren gespitzt. Was hat Marketing-Manager Simon Jeffery diesmal im Handgepäck? Demos, Vorab-Version und auch „fertige" Produkte? Welche Asse wird Electronic Arts aus dem Ärmel ihrer herbstlichen Programm-Kollektion schütteln? Zumindest zwei Hit-Kandidaten liegen schon auf unseren Tischen.

Abgehoben

Einer davon hat schon seinen Siegeszug durch die ASM-Konvertierungsseiten angetreten. Was niemand für möglich hielt, hat ELECTRONIC ARTS bewiesen: INDIANAPOLIS 500 läßt sich auch auf den AMIGA umsetzen! Das Ergebnis freut nicht nur Tronics Hobby-Programmierer Otti, sondern auch die Amiga-User. Nachzulesen in dieser Ausgabe.

Unser Augenmerk gilt den bunten Bildern auf dieser Seite, die einige Grafiken aus dem neuen Flugsimulator STORMOVIK zeigen. Wer auf Russisch tippt, wird von der Unterzeile SU-25 SOVIET ATTACK FIGHTER bestätigt. Aus ihr geht ebenfalls hervor, daß es sich bei Stormovik *nicht* um einen Kunstflieger handelt. Das hält freilich niemanden davon ab, am kriegerischen Geschehen teilzuhaben – wenn's um eine gute Sache geht. Immerhin steht das Leben des Sowjet-Präsidenten auf dem Spiel.

Ob er Perestroika und Glasnost „durchbekommen" hat, wissen wir nicht, wohl aber, daß Terroristen nach seinem Leben trachten. Jene Terrors sind dummerweise mit modernster russischer und amerikanischer Kriegstechnologie ausgerüstet. Kein leichter Job also, die Bösewichte unschädlich zu machen und die Nr. 1 des Hammer-und-Sichel-Staates zu beschützen. Doch das kommt alles erst recht weit am Ende des Spieles. Vorher warten noch jede Menge Missionen, in denen der Spieler sein Können unter Beweis stellen muß. Da geht's beispielsweise um das Ausheben eines Terroristen-Nests, Eskortierung einer Rettungs-Einheit, Zerstörung von Truppentransporten, Munitionslagern oder von Terroristen besetzten Gebäuden. Für Anfänger gibt's wie üblich einen Practice-Mode.

In diesem sollten sich auch die Profis erstmal umsehen, denn Stormovik stellt hohe Anforderungen an die Flugkünste der Bildschirm-Piloten. Laut Electronic Arts habe man in puncto 'Flugverhalten' „nur" die Vorgaben des Original-Flugzeugs übernommen, das von den Russen als das härteste im Kampf erprobte Flugzeug bezeichnet wird und speziell für den bodennahen Angriff ausgelegt ist.

Glasnost, . . .

Perestroika, . . .

all das zusammen und mehr

bietet E.A.'s Neues, STORMOVIK

Wie dem auch sei, das mit dem NATO-Codenamen 'Frogfoot' bezeichnete Flugzeug stellt jeden Piloten vor ein gewisses Handhabungsproblem. Vorbei sind die Zeiten, in denen 3D-Vektoren langsam am Cockpit vorbeizuckelten und genug Zeit für den nächsten Steuerungsbefehl ließen. Bei Stormovik wird der Afterburner dazugeschaltet. 3D-Polygone rasen förmlich am Flugzeug vorbei und erfordern höchste Konzentration. Hinzu kommt eine fast schon extreme Steuerungs-Empfindlichkeit, die vom Piloten viel Fingerspitzengefühl verlangt. Entschädigt wird man dafür mit einer Wendigkeit und Manövrierfähigkeit, wie man sie bislang kaum gesehen hat. Auch in Sachen „Geschwindigkeit" nimmt Stormovik einen Platz an der Spitze des Flugsimulatoren-Olymps ein.

Ansonsten gibt's viel Bewährtes und wenig Neues. Stormovik legt mehr Wert auf actionreichen Luftkampf als auf technische Komplexität mit Mäusekino im Cockpit. Trotzdem fehlt keine fürs Fliegen notwendige Anzeige. Abgesehen vom Manövrieren ist die Bedienung kinderleicht.

Wie (fast) alle Electronic-Arts-Produkte unterstützt auch Stormovik in der PC-Version die gängigen Grafikkarten; AdLib-Sound wird es ebenfalls geben. Optisch und akustisch präsentiert sich der neue Flugi genauso gut wie von der spielerischen Seite. Atari-ST- und Amiga-Besitzer müssen sich noch etwas gedulden – die PC-User können seit Mitte September (n. Red.-Schluß) „in die Luft gehen". ■

PETER BRAUN

Fußball im Weltall . . .



Titel: Fireball, System. Atari ST, empf. VK-Preis: ca. 75 Mark, Hersteller. Firebird, England, Muster von: MicroProse, England.

Wie heißt der weltweit beliebteste Sport? Fußball – was sonst? FIREBIRD hat nun mit FIREBALL dafür gesorgt, daß sich dieser 22-Mann-ein-Ball-Sport weit außerhalb unserer Sphären genauso verbreiten kann – auf dem Compi zumindest. Die Allgemeinheit geht davon aus, daß uns Wesen außerhalb unseres Sonnensystems (vorausgesetzt, sie existieren) in Sachen Intelligenz um einiges voraus sind. Wenn ich mir das Game so anschaue, kann ich diese Aussage nur bestätigen. Weit draußen im All laufen anstatt der üblichen 22 Spieler nur vier hinter einem Ball her. Das läßt auf jeden Fall auf einen sehr hohen Intelligenzquotienten Außerirdischer schließen (hehehe)!

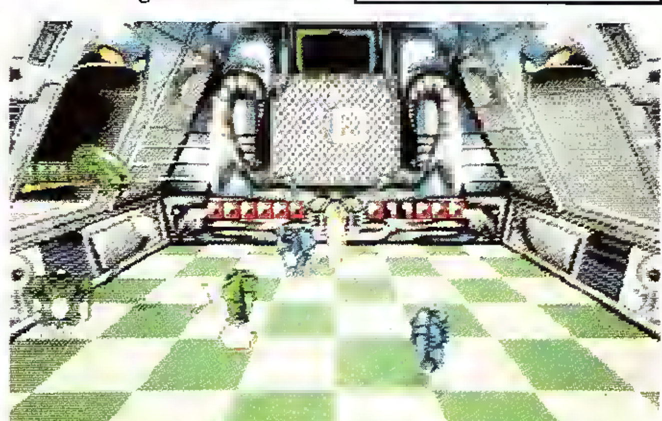
Die Regeln von Fireball lassen sich in wenigen Worten zusammenfassen: In jeder Mannschaft tummeln sich, wie schon erwähnt, zwei Spieler die beide das Game bestreiten. Einen Torwart gibt es nicht. Hält ein Spieler den Ball länger als in der am Bildrand vorgeben Sekundenzahl, löst er sich in Luft auf; wird aber kurze Zeit später wieder ersetzt. Extras, in Form von auf dem Spielfeld stehenden Pflöcken sollten zur Punkteaufbesserung und Behinderung der gegnerischen Mannschaft aufgesammelt werden. Ziel ist es jedoch, mit dem Ball, der aus Feuer besteht, ein ab und zu auftauchendes Monster zu treffen.

Das Spielgeschehen findet in einem utopisch gestalteten Raum statt, in dem die Wände zwar unbeweglich sind, dessen Boden sich jedoch in jede beliebige Richtung scrollen läßt. Die Gestalt der Spieler könnte man in etwa mit leeren Rugby-Panzern beschreiben; die Kugel ist, wenn er am Boden geführt wird nicht mehr rund, sondern hat eher die Form einer Pfütze (ist allerdings Absicht).

Grafik, Sound und genaue Steuerung haben mich schon beeindruckt; leider hat mir die Freude am Spiel ein wenig gefehlt. Aber das mag daran liegen, daß ich diese Art von Spiel für mich als zu abgedroschen beschreiben könnte. ■

Sandra Alter

Grafik	8
Sound	9
Spielablauf	6
Motivation	3
Preis/Leistung	7



Leinen los oder DER KRIEG GEHT WEITER



Titel: Silent Service II, **System:** PC mit mind. 512 KByte, ab DOS 2.x, CGA, Tandy, EGA, VGA, Joystick möglich, Festplatte empfehlenswert, **empf. VK-Preis:** ca. 110 DM, **Hersteller:** Microprose, Tetbury, England, **Muster von:** Microprose.

... und wenn sie nicht gestorben sind, programmieren sie noch heute. Wo jede halbwegs betuchte Software-Company alle sechs bis neun Monate einen Nachfolger (Teil II oder auch III) für ihre Spiele-Hits herausbringt, läßt sich MICROPROSE glatte vier Jahre Zeit, um die Fortsetzung ihres Dauerbrenners *Silent Service* auf den Markt zu bringen. SILENT SERVICE II klingt zwar nicht besonders aufregend, hat aber jede Menge Action zu bieten, die die netten Damen und Herren von der Bundesprüfstelle sicher wieder auf den Plan rufen wird. Mit welchem "Erfolg", wissen wir seit dem Erstantrag auf Indizierung ...

Doch „Spaß" beiseite – es wird ernst. SILENT SERVICE II zeigt uns die knallharte Realität des U-Boot-Kampfes im 2. Weltkrieg. Von Jürgen Prochnow und Herbert Grönemeyer ("Das Boot") wissen wir, welch eine Sisyphusarbeit das sein kann. MICROPROSE hingegen läßt uns „berühmte" Schlachten und Gefechte nachspielen, aus denen wir hoffentlich als Sieger hervorgehen und zu Ruhm und Ehre gelangen. Bei insgesamt neun Missionen dürfen sich die PC-Kapitäne auf hoher See austoben. Klar, daß es dabei einzig und allein ums bekannte Schiffe-versenken-Spiel gebt. Programmierer und Games-Designer baben sich viel Mühe gegeben, daß der U-Boot-Krieg möglichst realistisch „rüberkommt". So stehen zur feucht-fröhlichen Wasserschlacht gleich sieben verschiedene U-Boote zur Verfügung. Bei der Wahl des Kriegsgerätes sollte man unbedingt Wert auf angemessene „Serienausstattung" (Höchstgeschwindigkeit, Tauchtiefe, Bewaffnung, Bordkanone...) legen. Das Torpedo-Angebot hingegen umfasst ein Sortiment von satten zwei (!) Stück.

Wer sich mit dem U-Boot vertraut machen möchte, beginnt am besten im Trainings-Mode. Die nächsten Spielstufen umfassen dann einzelne Gefechte, Kriegs-Patrouillen (ganze Konvoys müssen versenkt werden) bis hin zu kompletten Seeschlachten aus der Historie des 2. Weltkrieges. Vier Schwierigkeitsgrade stimmen den Spielverlauf individuell auf die Fähigkeiten des Spielers ab. So wird's nie langweilig. In den einzelnen Missionen geht's ohnehin ordentlich zur Sache. Da lassen sich die Feinde nicbt nur tatenlos mit Torpedos zudekken, sondern gehen schon mal ganz frech auf Kollisionskurs, verfolgen mit Sonar und werfen Wasserbomben. Die unkomplizierte Bedienung und einfache Steuerung erlauben jedoch totale Konzentration aufs eigentliche Geschehen. Da die stattlicbe Anzahl von 51 belegten Tasten sinnvoll aufgeteilt wurde, verliert man bei der Handhabung nie den Überblick. Von der spielerischen Seite ist somit alles bestens.



»Is It Live Or Is It SILENT SERVICE II?«

Bei der optischen und akustischen Inszenierung leisteten sich die MICROPROSEr ebenfalls keinen Schnitzer.

Die VGA-Grafiken sind nicht nur überaus realistisch, sondern schlichtweg faszinierend. Zu fast jeder Szene gibt's digitalisierte Grafiken oder einen herrlich gezeichneten Hintergrund. Wenn Schiffe explodieren und Wasserbomben das U-Boot zum Wackeln bringen, kommt die ganze Atmosphäre des U-Boot-Krieges voll rüber. „Is It Live Or Is It SILENT SERVICE II?" Unterstützt wird dieser Eindruck von der sparsam eingesetzten aber effektvollen AdLib-Sounduntermalung. Dazu kommt noch digitalisierte Sprachausgabe – auch ohne Soundkarten!

Das Warten hat sich also gelohnt. Mit SILENT SERVICE II kommen (vorerst nur) die PC-Besitzer voll in den „Genuß" eines waschechten U-Boot-Krieges. Wer sich weder am geschichtlichen Hintergrund noch am kriegerischen Spielablauf stört, findet bier eine Unterwasser-Simulation der Spitzenklasse. Absolut empfehlenswert. ■

Peter Braun



Fette Beute für den Käpt'n

Grafik	10
Sound (AdLib)	4(9)
Realitätsnähe	10
Motivation	10
Preis/Leistung	10

Essen mit Latz und Hiebe



Titel: Shadow Warriors, **System:** Atari ST, Amiga (angeschaut), C-64, CPC, Spectrum, **empf. VK-Preis:** variiert je nach System und Datenträger, **Besonderheit:** Zwei-Spieler-Option, **Hersteller:** Ocean Software, Manchester, England, **Muster von:** Ocean, England.

Völlig auf den Hund gekommen scheint mir OCEAN mit ihrer *Tecmo*-Umsetzung SHADOW WARRIORS. Im Vergleich zur guten Kost von *Lost Patrol* oder *Midnight Resistance* ist SW reinstes Dosenfutter. Ein oder zwei Hunde (Spieler) machen sich ans hektische Werk, andere Artgenossen karatemäßig aus dem Weg zu räumen. Diese Art von Software ist uns ja allen bestens bekannt. Spielhallenumsetzung auf Biegen und Brechen.

Unsere Helden müssen sich Abschnitt für Abschnitt von den Gegnern loseisen, um danach auf weitere zu stoßen. Die Kampftechniken wage ich nach der Qualität nicht zu beurteilen. Sicher ist jedenfalls, daß auch der beste Mögenburg nicht über ein solch hohes Springvermögen verfügt. Ein bißchen Gienger ist auch mit von der Partie: Hübsch gestreckt machen die Jungs einen „Abgang" nach Maß. Doch: Dieses sportliche Engagement reicht nicht aus, um mich länger als 30 Minuten an SW zu binden. Einfach unerhört, was man sich manchmal anschauen muß. Die Grafiken (Backgrounds) sind ja noch ganz ordentlich, der



„Rest" allerdings ist nicht mehr wert als 'ne 850-ml-Dose Pedigree Pal Junior. Ein Essen mit Latz und Hiebe. Das Ding ist in U.K. ein Renner. Für deutsche Verhältnisse scheint es nicht brauchbar zu sein. ■

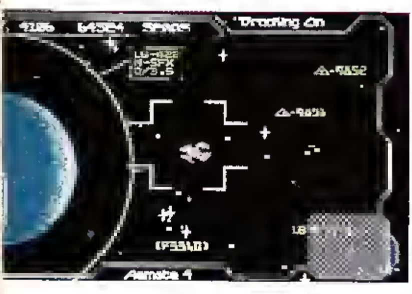
Manfred Kleimann

Grafik	6
Sound	6
Spielablauf	2
Motivation	2
Preis/Leistung	2

BLICKPUNKT

Eine Fliege ohne Horror

POWERDROME läßt grüßen: ELECTRONIC ARTS bastelt zur Zeit an den Resten eines flotten neuen 3-D-Spiels mit Vektorgrafik. Ihr steuert den Kampfraumer MAGICELY durch die Tunnelkomplexe eines aufsässigen Erzplaneten. Gegner und Abwehranlagen machen euch dabei das Leben schwer ... Zur Gleitjagd auf dem ST und Amiga soll noch im September geblasen werden. Eventuell bekommt der PC im nächsten Jahr seine eigene Version.



Magic Fly von EA



Romanhaft-markig führt uns die Anleitung in das 22. Jahrhundert ein. Dem Entdecken der Überlichtfahrt folgten Koloniengründungen, denen wiederum organisierte Kriminalität. Als immer mehr Menschen drogenabhängig wurden, beschloß die planetare Verwaltung Gegenmaßnahmen. Mit der neuentwickelten „Magic Fly" werdet Ihr auf dem Asteroiden der „Ceti Triaden" abgesetzt. – Die Ankunft wird in einem hübschen, aber arg ruckeligen Vorspann gezeigt. – Ihr müßt zu vier Hauptanlagen (Reaktor, Kommunikationszentrale, Lenkwaffensystem und Rechnerzentrale) vordringen und dazu noch ein "inneres Heiligtum" finden. Dieser Ort (von *Might & Magic* abgeguckt?) beherbergt die „Moth", das ultimative feindliche Kampfflugzeug.

Wer sich schon auf eine Ballerorgie freut, muß aber noch warten. Selbstverständlich sollen die Feindesanlagen zerstört, vorher aber im Bordcomputer erfaßt werden. Auch über gegnerische Flieger und Waffen müßt Ihr mittels Scanner möglichst viele Informationen sammeln. Als taktische Finesse kommt hinzu, daß der Tunnel keine Einheit bildet, sondern im Querschnitt 5 Zonen bildet. Je nachdem, ob Ihr weiter oben, zu den Seiten oder in der Mitte fliegt, werdet Ihr bei Abzweigungen automatisch in verschiedene Tunnelarme gelenkt.

Kompliziert? Nun, die Anzeigen des Hauptbildschirms (Waffen, Schaden, kleine 3-D-Karte, Energieverbrauch, Andockhilfe u.a.), sowie die aufrufbaren Info-Sonderscreens tragen zunächst nicht zur schnellen Orientierung bei. Leider ist unsere Vorabversion nicht voll durchzuspielen, so daß das richtige Jagdgefühl noch nicht aufkommt. Statt Musik tröpfeln bislang nur magere Sounds, und die Steuerung durch Maus/Joystick plus Tasten ist etwas hakelig. Ob die fertige Fliege den Griff ins Portemonnaie lohnt, erfahrt Ihr, sobald sie unseren SÜV (Spielerischen Überwachungsverein) überstanden hat! ■

EVA HOOGH



Wächst dat Ding noch?!?

BLICKPUNKT

„Kenner“ der Branche werden sich sicherlich noch an *Epyx' Jumpman* erinnern, eines der ersten guten Jump'n'-Run-Spiele. Das einzige Manko des mittlerweile in die Jahre gekommenen Games war die „Größe“ (so sechs oder sieben Pixels werden's wohl gewesen) des eigenen Helden, den man durch die zahllosen Levels steuern mußte. In das gleiche Horn stößt nun der englische Hersteller MILLENIUM , dessen Geschicklichkeitsspiel YOLANDA auf dem ST (hislang liegt uns nur die Vorabversion vor) alle „Größenrekorde“ zu brechen scheint.

Im Gegensatz zu den meisten anderen Vertretern dieses Genres besteht bei Yolanda die einzige Aufgabe darin, lebend den Ausgang eines jeden Levels zu erreichen. Logisch, daß die „Platform-Labyrinthe“ umso schwieriger aufgebaut wurden.

Neben allerlei Viehzeug, welches Eure Wege wohl oder übel kreuzen wird, haben es in



diesem Spiel vor allem die festen Hindernisse in sich. Egal, ob nun Lianen oder zentimetertiefe Löcher, immer sind genau getimete Sprünge vonnöten, wollt Ihr nicht eines Eurer wenigen Leben verlieren. An einigen Stellen tritt zudem noch die „Hinterhältigkeit“ der Programmierer voll zu Tage. So verwandelt sich ein harmloser Felspfad urplötzlich in ein Feuermeer, erweisen sich Gehwege oft als tödliche Falltüren. In einigen Levels müßt Ihr Euch sogar einzig und allein auf Euer eigenes Glück verlassen, wenn Ihr nämlich auf unsichtbare Wegstrecken trefft, die erst bei Betreten erkennbar werden.

Die spielerischen Ansätze von Yolanda sind sicherlich nicht zu verachten, doch mag aufgrund der teilweise etwas ungenauen Steuerung keine rechte Freude aufkommen, einmal ganz abgesehen von den zahllosen Fallen, in die der Spieler ganz hilflos tappt. Wenigstens für die Alteingessenen in diesem Genre dürfte der letzte Punkt einen gewissen Reiz darstellen. Spätestens bei der Grafik dürfte jedoch jedermann klar sein, daß Yolanda mehr als nur ein kleiner Flop ist. Zwar existiert dieses Game hislang nur in einer Vorabversion, doch erscheint es mir äußerst unwahrscheinlich, daß sich an der eigentlichen Spielgrafik noch Wesentliches ändern wird. So dürft Ihr Euch also auf eine Spargrafik im Miniaturformat freuen. Selten wurden die „Kletter-Circuits“ derart öde und zudem billig gezeichnet. Gleiches gilt für die Aufmachung der wenigen Sprites, die teilweise derart mickrig in Szene gesetzt wurden, daß auf die ohnehin schon miserable Animation hätte ganz verzichtet werden können. Vielleicht wird am Sound noch etwas gearbeitet, aber viel wird's trotzdem nicht helfen.

Meines Erachtens sollte Softwareproduzent Millenium das Projekt Yolanda schnellstens abwürgen, nur so erspart man sich Hohn und Spott. ■

Torsten Blum

NOW SHOWING O

AMIGA · ATARI ST
BM PC & COMPATIBLES

OUR AA RATED BACK



N A PC NEAR YOU

TO BACK FEATURE

AMIGA · ATARI ST
IBM PC & COMPATIBLES



Mordamirs Geist



Titel: The Immortal, **System:** Atari ST (nur Farbe), **Preis:** ca. 75 Mark, **Hersteller:** Electronic Arts, England, **Muster von:** Electronic Arts.

Verheißungsvolles hat wieder einmal der englische Hersteller ELECTRONIC ARTS für die Atari ST-Freaks zu bieten. Das neue Actionadventure THE IMMORTAL verspricht jedenfalls knifflige Rätsel, gepaart mit einer gehörigen Portion Spielspaß, wenn man den Angaben des Herstellers Glauben schenken darf.

Bei The Immortal schlüpft der Spieler in die Rolle eines noch unerfahrenen Zauberes, der sich schon seit langem auf der Suche nach seinem verschollenen Meister Mordamir befindet. Eines Tages erscheint Euch endlich der Geist Mordamirs, welcher Hinweise zu dessen Aufenthaltsort gibt. Demnach wird Mordamir in einem weitverzweigten Labyrinth gefangengehalten. Mit diesen spärlichen Informationen ausgestattet, beginnt Ihr frohen Mutes Euer Abenteuer. Doch schon nach Betreten des Dungeons werdet Ihr feststellen, daß die labyrinthartigen Gangsysteme nur das kleinste Hindernis auf Eurer Reise darstellen, schließlich wimmelt es nur so vor Gefahren, die erst einmal gemeistert werden wollen.

The Immortal besteht aus insgesamt acht Levels, die allesamt ihre eigenen Tücken haben. Glücklicherweise erhaltet Ihr nach dem Meistern eines Levels ein Codewort, so daß Ihr nicht immer wieder von vorne beginnen müßt. Etwas knapp bemessen wurde meines Erachtens die Energieleiste des Spielers, denn gerade in der Anfangsphase werdet Ihr hier schnell in die Bredouille kommen, sprich: Euer einziges Leben schnell verlieren. Doch gerade darin liegt der eigentliche Reiz von The Immortal. Schließlich spielt Action in diesem Game eher eine untergeordnete Rolle, wogegen Strategie und ein wenig Geschicklichkeit quasi an allen Ecken und Enden gefragt ist, sehr zum Leidwesen der Actionfreunde unter Euch. Nur an wenigen Stellen steht ein „heißer" Fight Mann gegen Mann mit einer der Kreaturen, die die Höhlen zahlreich bevölkern, auf dem Programm. In den meisten Fällen gibt es nämlich eine Möglichkeit, diesen energieraubenden Gefechten aus dem Weg zu gehen. So findet Ihr beispielsweise im ersten Level magische Feuerschüsse, mit denen Ihr Eure Gegner aus sicherer Entfernung zerbröseln könnt.

Ein Augenmerk Eurer Arbeit solltet Ihr auf das Aufsammeln von Gegenständen richten, die in „Hülle und Fülle" in den Gängen herumliegen oder sich bei den sterblichen Überresten Eurer Gegner finden. Angefangen von lebensnotwendigen Schlüsseln, über besagte Feuerschüsse reicht das „Sortiment" von The Immortal bis hin zu geheimnisvollen Amuletten, deren Bedeutung sich erst im weiteren Spielverlauf klären wird. Des weiteren ist der Spieler auf Infos ihm freundlich gesonener Charaktere angewiesen, auf die er von Zeit zu Zeit stößt. Im ersten Level werdet Ihr zum Beispiel von einem Krieger, den Ihr zuvor erst aus den Klauen des Feindes retten solltet, erfahren, daß Ihr nur über einen Geheimgang in den zweiten Level vordringen könnt. Doch auch mittels jener Gegenstände und der nötigen Hinweise stehen dem Spieler noch einige unangenehme Aufgaben bevor, wie ich schon im ersten Level leidvoll erfahren mußte. Die Lage der tödlichen Falltüren könnt Ihr wenigstens noch auf einer gefundenen Karte ersehen, doch benötigt Ihr beim Durchqueren einer Passage, in der Euch Pfeile nur so um die Ohren pfeifen, schon verdammtes Glück (Tip: immer an der Wand entlang gehen).

Aufgrund des hohen Schwierigkeitsgrades dürfte der Spielspaß auf lange Zeit gesichert sein. Zwar stellt die „Try & Error-Methode" oft nur die einzige Möglichkeit dar, die harten Nüsse zu knacken, doch tut dies der Motivation natürlich keinen Abbruch. Mich hat The Immortal jedenfalls für längere Zeit an den Bildschirm gefesselt, schließlich war schon der erste Level ein hartes Stück Arbeit.

Von der technischen Seite konnte The Immortal ebenfalls überzeugen. Bei der Spielgrafik werdet Ihr zwangsläufig an Spiele wie *Microdeal's Airball* erinnert, denn das Actionadventure von Electronic Arts verwendet genau dieselbe 3D-Perspektive. Die Grafiken der insgesamt acht Levels gerieten allesamt äußerst hübsch, auch wenn sie sich untereinander nicht allzu sehr unterscheiden. Dafür zeichnen sie sich durch nette Details (Türen, Wandschmuck aller Art etc.) aus, so daß für grafische Abwechslung gesorgt sein dürfte. Das Scrolling von The Immortal konnte sich leider nicht so gekonnt aus der Affäre ziehen, da die Ruckeleffekte mit der Zeit doch Überhand nehmen. Stellenweise erscheinen sogar „Streifen" auf dem Screen. Die Sprites, sowohl Freund als auch Feind, wurden sehr brauchbar animiert, sicherlich eine kleine Entschädigung für das vergurkte Scrolling. Ganz anders sieht es schon wieder bei den Sound FX aus, die mehr als nur kärglich bemessen wurden. Glücklicherweise bringt die Steuerung von The Immortal keinerlei Schwierigkeiten mit sich, wodurch einem schnellen Spieleinstieg nichts im Wege steht.

Alles in allem war ich von The Immortal aus dem Hause Electronic Arts sehr angetan, denn dieses Actionadventure stellte schon „gewisse" Anforderungen an die eigene Simulierzwiebel. Aufgrund des mittelprächtigen Scrollings hat es jedoch zu keinem Hitstern gereicht. ■

Torsten Blum

Grafik	9
Sound	7
Spielablauf	10
Motivation	10
Preis/Leistung	9



Sieht nicht schlecht aus, aber das Scrolling ...



WIAL-VERSAND SERVICE

Andreas Albert + Partner
Liegnitzerstraße 13
8038 Gröbenzell
Telefon 08142/8273
und 08142/53912

C64 Disketten

Titel	Preis
ADDIDAS CHAMPIONCHIP FOOTBALL DT.	47,90
ALL TIME CLASSICS	47,90
ALL TIME FAVORITES	49,90
AMERICAN DREAMS DT.	38,90
ASTRO MARINE CORPS DT.	37,90
BACK TO THE FUTURE 2 *	37,90
BATTLECHESS DT.	44,90
BLOODMONEY	35,90
BOMBER	45,90
CABAL	37,90
CASTLE MASTER DT.	37,90
CHAMPIONS OF KRYNN DT.	59,90
CHUCK YEAGERS ADV. FLIGHT TR. DT.	47,90
CURSE OF THE AZURE BONDS DT.	57,90
CYBERWORLD	37,90
CYCLES	47,90
DAS MAGAZIN DT.	36,90
DELIVERANCE *	47,90
DIE HARD	49,90
DOUBLE DRAGON 2	37,90
DRAGON WARS	38,90
DRAGONS OF FLAME	47,90
DYNASTY WARS	38,90
E-MOTION	37,90
EMLYN HUGES INTERNATIONAL SOCCER	34,90
EPYX 21	45,90
ESCAPE FROM THE PL. OF ROBOT MONS.	35,90
F 14 TOMCAT	38,90
FERRARI FORMULA 1	37,90
FLIMBOS QUEST DT.	39,90
FOOTBALLMANAGER WORLD CUP ED.	38,90
GREAT COURTS DT.	54,90
GUNSHIP	47,90
HEROES COMPILATION DT.	49,90
HOT ROD	37,90
IMPOSSAMOLE DT.	37,90
INTERNATIONAL 3D TENNIS DT.	36,90
INTERNATIONAL SOCCER CHAL. DT. *	54,90
ITALY 1990	37,90
JACK NICLAS GOLF DT.	44,90
KENNY DAGLISH SOCCER	38,90
KICK OFF 2 DT.	39,90
KLAX	37,90
MANCHESTER UNITED DT.	38,90
MIDNIGHT RESISTANCE *	37,90
MIGHT & MAGIC 1	49,90
MIGHT & MAGIC 2	49,90
MILESTONES	39,90
MURDER *	37,90
NINJA SPIRIT DT.	37,90
OIL IMPERIUM DT.	36,90
OPERATION THUNDERBOLD DT.	37,90
RAINBOW ISLAND DT.	37,90
REEDEREI DT. *	37,90
RICK DANGEROUS 2 *	38,90
RINGS OF MEDUSA DT.	47,90
ROCK N ROLL DT.	37,90
P47 THUNDERBOLT	38,90
PIPE MANIA DT.	37,90
PIRATES	47,90
POOLS OF RADIANCE	58,00
PUFFIS SAGA DT.	37,90
Q 8 TEAM FORD DT. *	49,90
SARACON *	37,90
SECRET OF SILVERBLADES	59,90
SHADOW WARRIOR *	38,90
SNINOBI DT.	37,90
SILENT SERVICE	37,90
SKATE WARS DT. *	35,90
SKI OR DIE DT.	39,90
SLY SPY *	37,90
STAR COMMAND *	59,90
STARFLIGHT DT.	38,90
STARTRASH DT.	33,90
STUNT CAR RACER	37,90
SWITCHBLADE	35,90
TESTDRIVE 2	45,90
TESTDRIVE 2 MUSCLE CARS	25,90
TESTDRIVE 2 EUROPEAN CHALLENGE	25,90
TOP 20 SOLID GOLD	49,90
TURRICANE	37,90
TV SPORT FOOTBALL DT.	49,90
ULTIMA V	57,90
ULTIMATE GOLF DT. *	44,90
USS JONN YOUNG	30,90
VENDETTA	37,90
WHEELS OF FIRE *	49,90
WORLD CUP EDITION DT.	38,90
X-OUT DT.	37,90
ZOMBIE DT.	38,90

SONDERPOSTEN C64 DISK

Titel	Preis
720 DEGREES	15,90
EXOLON	9,95
FOOTBALLER OF THE YEAR	15,90
LEGACY OF THE ANCIENT	13,90
MUNCHER	9,90
PITSTOP 2	15,90
ROLLING THUNDER	15,90
SOKOBAN	13,90
SPITTING IMAGE	13,90
STAR FLEET	14,90
TIGER ROAD	14,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

PC/IBM

Titel	Preis
688 ATTACK SUB	73,90
A-10 TANK KILLER	89,90
AIR TRANSPORT PILOT *	99,90
ATOMIX DT.	59,90
BACK TO THE FUTURE 2 *	59,90
BAD BLOOD	79,90
BALANCE OF THE PLANETS	89,90
BATTLECHESS 2 DT. *	72,90
BERLIN 1948 DT.	65,90
BUDOKAN	64,90
CARMEN SAN DIEGO DT.	72,90
CASTLE MASTER DT.	59,90
CENTURION: DEFENDER OF ROME *	65,90
CHAMPIONS OF KRYNN DT.	69,90
CIRCUITEDGE *	74,90
CODENAME: ICEMAN	74,90
COLONELS BEQUEST	99,90
COLONY	74,90
COLORADO *	59,90
CONQUEST OF CAMELOT	99,90
DEJA VU 2	69,90
DRAGONS STRIKE	69,90
EARTH RISE	85,90
ESCAPE FROM PLANET OF RO. MONSTES	59,90
ESCAPE FROM HELL DT.	65,90
E-MOTION DT.	59,90
F-15 STRIKE EAGLE 2	79,90
FACE OFF ICEHOCKEY	72,90
FINAL COMMAND *	65,90
FIRE KING DT.	65,90
FLIGHT OF THE INTRUDER *	89,90
FLIGHTSIMULATOR 4	109,90
GREAT COURTS OF TENNIS DT.	64,90
GUNBOAT USA	69,90
GUNS AND BUTTER	75,90
HARPOON	99,90
HAWAIIAN ODYSEE	39,90
HOYLE'S BOOK OF GAMES 2	72,90
INDIANA JONES 3 ADV. DT.	69,90
INDIANAPOLIS 500	65,90
JACK NICKLAS UNLIMITED GOLF	74,90
KHALAAN DT	65,90
KICK OFF 2 DT.	65,90
KINGS BOUNTY *	72,90
KINGS QUEST TRIPLE PACK	89,90
KINGS QUEST 5 *	89,90
KLAX	64,90
LAST NINJA 2 DT.	65,90
LEGEND OF FAIRGAIL DT. *	75,90
LEISURE SUIT LARRY 2	84,90
LEISURE SUIT LARRY 3	99,90
LHX-ATTACK CHOPPER	99,90
LOOM	65,90
MANCHESTER UNITED DT.	59,90
MEAN STREETS *	72,90
MIDWINTER DT. *	79,90
MIGHT & MAGIC 1	74,90
MIGHT & MAGIC 2	74,90
M1 TANK PLATOON DT.	84,90
NUCLEAR WARS	74,90
OIL IMPERIUM DT.	54,90
OPERATION STEALTH DT. *	72,90
OVERUN *	79,90
P-47 THUNDERBOLD	59,90
PGA TOUR GOLF DT.	65,90
POPOLUS DT.	64,90
POPOLUS DATA DISK DT.	39,90
POWERDROME DT.	65,90
Q 8 TEAM FORD DT. *	59,90
RA DT. *	54,90
RAILROAD TYCOON	84,90
RESOLUTION 101	65,90
RINGS OF MEDUSA DT. *	65,90
ROCK 'n'ROLL DT. *	65,90
SECRET OF SILVERBLADES	65,90
SECOND FRONT *	72,90
SILEND SERVICE 2 *	109,90
SIM CITY DT.	64,90
SIM CITY TERRAIN EDITOR DT.	39,90
SKI OR DIE	65,90
SORCERIAN	89,90
SOUNDKARTE SOUNDBLASTER	429,90
MIDI BOX ZU SOUNDBLASTER	99,90
STARBLADE *	59,90
STARFLIGHT 2	65,90
SWORD OF THE SAMURAI	69,90
TANK (Spectrum Holobyte)	72,90
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES	65,90
THEIR FINEST HOUR	69,90
THEME PARK	74,90
THUNDERSTRIKE *	74,90
TRACON EUROPE	109,90
ULTIMA 6	72,90
ULTIMATE GOLF	59,90
UMS 2 DT. *	75,90
WOLF PACK	87,90
ZAK MC KRACKEN DT.	65,90
ZOMBIE	65,90

Lösungshilfen zu SIERRA und LUCAS FILM ADVENTUREN je 11,90

ATARI/AMIGA

Titel	ST	AMI
688 ATTACK SUBMARINE DT.		65,90
AMOS GAME CREATOR		109,90
ASTRO MARINE CORPS		59,90
ATOMIX DT.	54,90	54,90
BACK TO THE FUTURE 2 *	59,90	59,90
BATTLEMASTER	59,90	69,90
BERLIN EAST vs WEST DT.	64,90	64,90
BLADE OF STEEL		79,90
BLADE WARRIOR	59,90	59,90
BUDOKAN		65,90
BUNDESLIGA MANAGER DT.		54,90
CABAL DT.	49,90	49,90
CADAVER *	65,90	65,90
CARMEN SAN DIEGO DT.	72,90	72,90
CHAMPIONS OF KRYNN 1MB DT.		69,90
CHAOS STRIKES BACK	54,90	
CHUCK YEAGERS 2 DT *		65,90
CODENAME ICEMAN 1MB		89,90
COLONELS BEQUEST 1 MB		89,90
COLORADO	59,90	59,90
COMBO RACER DT.	59,90	59,90
CONQUEST OF CAMELOT 1MB		89,90
DAMOCLES		65,90
DOMINATION DT.		59,90
DRAGON FLIGHT DT. *	72,90	72,90
DRAGONS LAIR 2 DT.		109,90
DRAGON WARS *		65,90
DUNGEONMASTER DT (1MB)	65,00	65,00
DUNGEON QUEST		59,90
DYNASTY WARS	49,90	59,90
E-MOTION	49,90	59,90
ELITE DT.	65,00	65,00
EMLYN HUGES INT. SOCCER DT.	64,90	64,90
EPIC *	59,90	59,90
ESCAPE FROM THE PL....	49,90	49,90
F-16 COMBAT PILOT DT.	61,90	61,90
F-16 FALCON DT. 1 MB	67,00	72,00
F-16 MISSION DISK VOL. 1 DT.	54,90	54,90
F-16 MISSION DISK VOL. 2 DT. *	54,90	54,90
F-19 STEALTH FIGHTER DT. *	69,90	69,90
F29 RETALIATOR	64,90	64,90
FINAL BATTLE *	65,90	65,90
FIRE + BRIMSTONE DT.	65,90	65,90
FLIMBOS QUEST DT. *		65,90
FLOOD DT.	65,90	65,90
FULL METAL PLANET DT.	65,90	65,90
GHOST 'n' GOBLINS DT.	49,90	49,90
GOLD OF THE AZTECS DT. *	59,90	59,90
GREAT COURTS DT.	64,90	64,90
GREG NORMANS GOLF	64,90	64,90
GREMLINS 2 DT. *	49,90	49,90
GUNSHIP DT.	69,90	69,90
HARLEY DAVIDSON	72,90	72,90
HEROES COMPILATION	69,90	69,90
HEROES QUEST	89,90	89,90
IMPERIUM DT. *	65,90	65,90
INDIANA JONES 3 ADV. DT.	65,90	65,90
INSPECTOR GRIFFU DT.	49,90	49,90
INTERN. SOCCER CHAL. DT. *	65,90	65,90
INVEST DT. *	65,90	65,90
ISLAND OF LAST HOPE		65,90
IT CAME FR. DESSERT 1 MB DT.		72,90
IT CAME DATA DISK DT.		39,90
JUMPING JACKSON DT.	49,90	49,90
KALAHAN DT.	65,90	65,90
KICK OFF 2 DT.	59,90	59,90
KID GLOVES	59,90	59,90
KINGS QUEST 4 1MB		89,90
KINGS QUEST TRIPLE	84,90	84,90
KLAX	49,90	49,90
LAST NINJA 2 DT.	59,90	59,90
LIGHT CORRIDOR DT. *	65,90	65,90
LEGEND OF FAIRGAIL DT.	65,90	65,90
LEISURE SUIT LARRY 3	85,90	85,90
LIN WUHS CHALLENGE DT. *	54,90	54,90
LOGO DT.	65,90	65,90
LOOM DT.	69,90	69,90
LORD OF THE RISING SUN DT.		72,90
LORDS OF WAR		54,90
LOST DUTCHMAN MINE 1MB	49,90	59,90
LOST PATROL DT.	59,90	59,90
MAGIC FLY DT. *	65,90	65,90
MANCHESTER UNITED DT.	59,90	59,90
MANHUNTER SAN FRANCISCO		74,90
MANIAC MANSION DT.	69,90	69,90
MATRIX MARAUDERS *	59,90	59,90
MAUPITI ISLANDS *	65,90	65,90
MIDNIGHT RESISTANCE DT.	49,90	59,90
MIDWINTER DT.	64,90	64,90
MIGHT & MAGIC 2		69,90
MILE STONES DT.	64,90	64,90
MURDER DT. *	49,90	59,90
NEUROMANCER DT.		65,90
NEW YORK WARRIORS 1MB		79,90
NORTH AND SOUTH DT.	59,90	59,90
NUCLEAR WAR		59,90
OPERATION STEALTH DT. *	59,90	59,90
OVERRUN *		74,90
PINBALL MAGIC	49,90	49,90
PIPE MANIA DT.	64,90	64,90

Titel	ST	AMI
PIRATES DT.	69,90	65,90
POLICE QUEST 2 1MB		89,90
POPOLUS DT.	64,90	64,90
POPOLUS DATA DISK DT.	35,90	35,90
PLAYER MANAGER DT.	49,90	49,90
PROJECTILES DT.	65,90	65,90
Q 8 TEAM FORD DT. *	59,90	59,90
RA DT. *	54,90	54,90
REEDEREI DT.	54,90	54,90
RED STORM RISING DT.		65,90
RICK DANGEROUS 2 *	59,90	59,90
RINGS OF MEDUSA DT.	59,90	59,90
RAINBOW ISLAND DT.	49,90	59,90
RESOLUTION 101 DT.	65,90	65,90
SARACON *	65,90	65,90
SHADOW WARRIORS	49,90	59,90
SHERMAN M4	65,90	65,90
SIM CITY DT.	72,90	72,90
SIM CITY TERRAIN EDITOR DT.		39,90
SIMULCRA DT. *	65,90	65,90
SIR FRED DT.		65,90
SKATE WARS * DT. *	65,90	65,90
SLY SPY *	49,90	59,90
SORCERERS APRENTICE	49,90	49,90
STARBLADE	59,90	59,90
STARFLIGHT	59,90	59,90
STORM ACROSS EUROPE		74,90
SURVIVOR *	59,90	59,90
SWORD OF ARAGON *		74,90
TEENAGE MUTANT	69,90	69,90
THE PLEAGUE	59,90	59,90
THE PUNISHER *	49,90	59,90
THUNDERSTRIKE DT.	59,90	59,90
THEME PARK MYSTERY DT.	65,90	65,90
THEIR FINEST HOUR	69,90	69,90
TIE BREAK DT.	65,90	65,90
TOWER FRA *		65,90
TOWER OF BABEL DT.	59,90	59,90
TREASURE TRAP	59,90	59,90
TURRICANE DT.	54,90	54,90
TV-SPORTS BASKETBALL DT.		74,90
TV-SPORTS BASEBALL DT. *		74,90
ULTIMA V	79,90	79,90
UMS 2 DT. *	72,90	72,90
UNREAL DT.		79,90
VENUS FLY TRAP *	54,90	54,90
WESTPHASER DT.		89,90
WORLD BOXING MANAGER		49,90
WIKING CHILD	59,90	59,90
WINGS DT. *		74,90
ZAK MC KRACKEN DT.	64,90	64,90
ZOMBIE DT.	54,90	54,90

PREISHITS ST/AMI

Titel	ST	AMI
ACTION FIGTER	24,90	24,90
ACTION SERVICE		19,90
ADVANCED PINBALL SIMULATOR	17,90	17,90
ADVANCED SKI SIMULATOR	17,90	17,90
ART OF CHESS		29,90
BIONIC COMMANDO	28,90	28,90
BLASTEROIDS	17,90	
BLOODWYCH INCL. DATA DISK		39,90
BMX SIMULATOR	17,90	17,90
CAPTAIN BLOOD		19,90
CIRCUS GAMES	17,90	
DYNAMITE DUX		24,90
GRIMBLGOD		17,90
HOSTAGES		28,90
INTERNATIONAL RUGBY SIM.	17,90	
ITALY SOCCER 1990	17,90	17,90
JUMP JET	17,90	17,90
MANHUNTER NEW YORK		39,90
MOTO CROSS SIMULATOR	17,90	17,90
NITRO BOOST	17,90	17,90
OUTRUN	28,90	28,90
PACMANIA		28,90
PAPERBOY		29,90
PHOBIA		19,90
QUARTZ		24,90
PRO TENNIS SIMULATOR	17,90	17,90
ROCKSTAR	17,90	17,90
SCREAMING WINGS		19,90
SIDEWINDER 2		17,90
SHADOW OF THE BEAST		49,90
SHUFFLEPUCK CAFE		24,90
SPIDERTRONIC		17,90
SUPERMAN	17,90	
SUPER WONDER BOY		24,90
TREASURE ISLAND DIZZY	17,90	17,90
TRIAD 1 COMPILATION DT.	24,90	
TRIAD 2 COMPILATION		39,90
TYPOON THOMPSON		24,90
WAR MACHINE	17,90	17,90
WORLD CLASS LEADERBOARD	28,90	28,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

LEERDISKETTEN

Artikel	Preis
3,5" 2 DD NoName 10er	10,90
3,5" 2 HD NoName 10er	29,90
5,25" 2 DD NoName 10er	5,90
5,25" 2 HD NoName 10er	17,90

AMIGA ZUBEHÖR

Artikel	Preis
SPEICHERERWEITERUNG AUF 1 MB	149,90
EXTERNES LAUFWERK S-LINE 3,5"	199,90
INTERNES LAUFWERK 3,5"	159,00
DELUXE VIEW 4.1 DT.	349,00
DELUXE SOUND 2.8 DT.	219,00
KIND WORDS Textverarbeitung	79,90
X-COPY 2 incl. HARDWARE	59,90
DISK SAFE	49,90

Irrtum vorbehalten

*** = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR**

Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben.
Versandkosten: Nechnahme plus DM 7,00 Vorkasse plus DM 5,50
Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 10 Versand

BOMICO-GEWINN-SPIEL

GOLDRAUSCH DM 14.000,–

TOP TEN BOMICO

Platz	Titel	Genre	Systeme
1	SIM CITY	Städte-Simulation	C 64 D, Amiga, PC 5,25", PC 3,5", Atari ST
2	KLAX	Strategie	C-64 K, D, Amiga, ST, PC
3	EMLYN HUGHES SOCCER	Sport	Amiga ST
4	F-29	Flug-Simulation	Amiga PC
5	RINGS OF MEDUSA	Strategie	C 64, Amiga, PC, Atari ST, Atari Mono
6	LOST PATROL	Action-Strategie	Amiga, ST, PC
7	LOGO	Strategie	Amiga, C-64 D, ST, PC 3,5; 5¼
8	TIE BREAK	Sport	C 64 D, Amiga, Atari ST
9	MIDNIGHT RESISTANCE	Action	C64, Amiga, Atari St
10	RAINBOW ISLANDS	Geschicklichkeit	C 64 D, C 64 K Amiga, Atari ST

SO GEHT'S:

- Tippe die Plätze 1–3 der Bomico Hitliste vom nächsten Monat

Unter den richtigen Einsendern verlosen wir 7 x DM 100,– und 14 x DM 50,– Monat für Monat in den nächsten 10 Ausgaben

Gleich losschicken!

Postkarte: Bomico GmbH
Elbinger Str. 1
6000 Ffm. 90

(Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Bomico Software und ASM können nicht teilnehmen!)

Flashpoint Elektronik u.
Spiele Vertriebs GmbH
Hamburger Str. 68
2360 Bad Segeberg
Tel.: 04551/4097
Fax 04551/1342

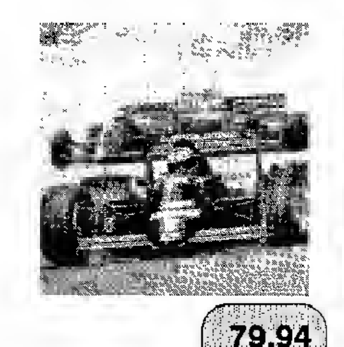


Flashpoint Elektronik u.
Spiele Vertriebs GmbH
Im Giefenacker 4
5400 Koblenz Lay
Tel.: 02606 / 331 u. 323

F L A S H P O I N T

SEGA MEGA DRIVE

PC Engine



79,94

Super Monaco Grand Prix



89,94

Moonwalker



99,94

Ninja Spirit



94,94

Bonk's Adventure

***SEGA MEGA-DRIVE PAL**
incl. Netzgerät, ohne Spiel **269,94**

***SEGA MEGA-DRIVE RGB/PAL**
incl. Netzgerät, ohne Spiel **299,94**

Joystick Competition STAR **NEU** **59,94**

Batman	94,94
Phelios	94,94
E-Swat	89,94
Ghostbusters	89,94
Phantasy Star II (engl.)	129,94
Super Shinobi	89,94
World Cup Soccer	79,94
Thunderforce III	84,94
Columns	79,94
Rastan Saga II	89,94
Klax	a.A.

***PC-Engine Core Grafx RGB**
incl. Netzgerät, ohne Spiel **339,94**

***PC-Engine Core Grafx PAL**
incl. Netzgerät, ohne Spiel **299,94**

***Super Grafx PAL-Version**
incl. Netzgerät und Spiel **479,94**

Joystick Competition STAR **NEU** **59,94**

Puzznic	94,94
P.C. Kid	84,94
Super Star Soldier (Gunhed II)	94,94
Ghouls 'n Ghosts (Super Grafx)	149,94
Devil Crash	99,94
Rabio Lepus	a.A.
Y's	a.A.
Fantasm Soldier	a.A.

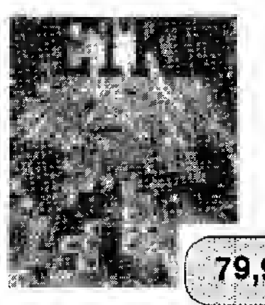
GAME BOY

158,94

Preis je Spiel ab DM **44,94**

bereits über **60** verschiedene Titel lieferbar.

Nintendo



79,94

Tetris



104,94

Double Dragon II

In Kürze erwarten wir:

Pinbot	79,94
Airwolf	89,94
Knight Rider	89,94
Faxandu	79,94
Blades of Steel	a.A.
Bayou Billy	a.A.
Guardian Legend	a.A.
Big Foot	a.A.

Unsere Preise verstehen sich zzgl.Versand- u. Nachnahmekosten

Coupon ASM 10/90
Fordern Sie unseren Spezialkatalog an ! Legen Sie bitte DM 2,- in Briefmarken Schutzgebühr bei

Name ....
Str. ....
Ort ....
System Sega/Mega ☐ Nintendo ☐ PC Engine ☐ Game Boy ☐

*Die mit * gekennzeichneten Geräte sind ohne FTZ-Nr. und VDE-Prüfung. Der Gebrauch von Hochfrequenz-Geräten ohne FTZ-Nr. kann als Ordnungswidrigkeit geahndet werden.
Nintendo ist ein eingetragenes Warenzeichen der Nintendo of America Inc. Sega ist ein eingetragenes Warenzeichen der Sega Enterprises Ltd. PC-Engine und PC-Engine Super Grafx sind eingetragene Warenzeichen der Firma NEC Corporation.

Händleranfragen erwünscht.

Keine Konkurrenz für Larry



Titel: Search for the King, **System:** PC ab DOS 3.0, CGA/EGA/VGA, 640KByte, **empf. VK-Preis:** Ca. 100 Mark, **Hersteller:** Accolade, USA, **Muster von:** 2 / 27 / 39

So einfach kann es sein: Man tausche einen Namen aus, ersinne einen neuen Titel und lasse ansonsten so ziemlich alles beim alten – und schon hat man ein vermeintlich neues Superspiel. Das jüngste Beispiel für derartigen Ideenklau lieferte diesertage die amerikanische Company ACCOLADE ab, die auf ihre Weise auf den *Leisure-Suit-Larry*-Erfolgszug aufzuspringen hofft. Aus *Larry Laffer* wurde LES MANLEY, sein erstes Abenteuer (dem hoffentlich keine weiteren folgen werden) wurde SEARCH FOR THE KING betitelt. Die Grafiken könnten aus der *Sierra*-Schmiede stammen, Ähnlichkeiten – ob gewollt oder nicht – sind unverkennbar. Nur: Das, was die Accolade-Zeichner vollbracht haben, reicht bei weitem nicht an die Qualität der *Sierra*-Produkte heran. Farbwahl, Detailtreue und die künstlerische Ausführung insgesamt halten einem Vergleich mit dem großen Vorbild in keinster Weise stand, und dies gilt im übrigen auch für den VGA-Modus.

Zentrale Figur des Adventures ist also der 27jährige Videotechniker Les Manley, besondere Kennzeichen: schütteres Haupthaar, schmale Schultern, fettleibig. Les ist weder in Beruf und Privatleben erfolgreich noch ambitioniert, an seinem Durchschnittsdasein etwas zu ändern. Der totale Anti-Held also, wie ihn *Sierras* sympathisches Pendant, *Larry Laffer,* nun bereits dreimal verkörpert hat. Eines Tages will es aber das Schicksal, daß auch Les Manley seine Chance bekommt. Der Boss des maroden Fernsehsenders WILL, in dem auch Les seine Brötchen verdient, verspricht demjenigen eine Belohnung von einer Million Dollar, der ihm den legendären KING anschleppt. Wer der KING ist, weiß offenbar niemand, am wenigsten natürlich der Spieler. Und damit ist die Aufgabe klar: Macht Euch auf die Suche nach dem KING, um den Rubel – pardon: die Dollars – einzustreichen.

Das Spiel beginnt in Les' Büro, wobei dieser Begriff dem spärlich eingerichteten Zimmerchen allerdings stark schmeichelt. In der Schreibtischschublade findet man eine Thermoskanne und ein Lunchpaket. Zunächst sollte man sich in den Räumen des Senders umschauen. Einer davon ist das Büro des Chefs; selbiger schaut sich gerade eine Sportübertragung im Fernsehen an, schaltet aber augenblicklich auf eine Nachrichtensendung um, als er Les das Zimmer betreten sieht. Diese sollte man genauestens verfolgen, denn hier erhält man erste,



wenn auch vage Hinweise auf Identität und Aufenthalt des KING. Auf dem Schreibtisch des Chefs liegt ein Schlüsselbund, den sich der Boss jedoch so ohne weiteres nicht entwenden läßt. Geduld ist also angesagt.

Verläßt man das Gebäude – nach bestandener Sicherheitsabfrage –, so gelangt man auf eine Straße. Vor sich sieht man einen Busbahnhof; hält man sich links, so gelangt man zu dem gerade in der Stadt gastierenden Zirkus. Entscheidet man sich, den Busbahnhof zu betreten, so trifft man auf eine Frau mit einem Kinderwagen. Zwar heißt es in der Anleitung, daß man nach Möglichkeit mit allen Personen kommunizieren sollte, doch blieben meine Versuche bei der jungen Mutter erfolglos.

Einer der Höhepunkte des Spiels ist es, wenn man draußen auf der Straße Larry Laffer entlangstolzieren sieht. Hieran zeigt sich freilich auch, daß die Käufer des Programms auf den aus den *Larry*-Spielen gewohnten tiefgründigen Humor werden verzichten müssen. Stattdessen serviert uns Accolade biedere Hausmannskost. Hätte man zumindest noch eine gekonnte Persiflage auf die Beine gestellt, so hätten sicher auch eingefleischte *Sierra*-Fans ein Auge zugedrückt. So aber hat sich Accolade fleißig der Ideen anderer bedient, ohne auch nur ansatzweise eigene Einfälle miteinzubeziehen. Leider hat man auch in puncto Parser bestenfalls Durchschnittliches zustande gebracht, so daß meine Empfehlung nur lauten kann: Laßt Search for the King im Regal stehen, und greift zu einem x-beliebigen *Sierra*-Adventure. Damit seid Ihr allemal besser beraten! *Bernd Zimmermann*



Da staunt er, der Larry . . ., sorry, Les!

Grafik	7
Parser	6
Handlung	6
Atmosphäre	5
Preis/Leistung	5

STARBYTE - Das Comic Teil 1



















WISSEN SIE WARUM WIR EINEN HIT NACH DEM ANDEREN PRODUZIEREN ?

WIR NICHT !
(vielleicht sind unsere Spiele ja wirklich so gut)

Vertrieb: BOMICO
Elbinger Straße 1
6000 Frankfurt a. Main 90



Starbyte Software, Nordring 71, 4630 Bochum 1, Tel. 0234 / 68 04 60, Fax 0234 / 68 04 97

Den Tod im Nacken

Titel: Fatal Heritage, **System:** Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 75 DM, **Hersteller:** EGO Software/Delta Konzept, **Muster von:** Delta Konzept, Postfach 190104, 4000 Düsseldorf 11, Tel.: 02159/81075.

Ja, ja, es ist schon eine Last mit diesen Erbschaften. Da verstirbt urplötzlich ein unbekannter naher Verwandter, und schon findet man sich am nächsten Tag beim Notar wieder. Keine Ahnung, was da auf einen zukommt, doch mit der festen Hoffnung, den ganz großen Reibach zu machen, kauft man quasi die Katze im Sack. Was solch eine Erbschaft im schlimmsten Falle nach sich ziehen kann, verdeutlicht eindrucksvoll das Erstlingswerk des deutschen Gespanns DELTA KONZEPT/EGO SOFTWARE. Der Titel FATAL HERITAGE heißt nämlich nichts anderes als „Folgenschwere Erbschaft", und genau dies bekommt der Spieler in diesem Adventure schnell zu spüren.

Alles beginnt damit, daß Dir unerwarteterweise eine Erbschaft in Südamerika zufällt. Was es mit diesem dubiosen Zugewinn auf sich hat, weißt Du nicht genau, denn das Testament verschwand auf mysteriöse Art und Weise. Doch nun packt Dich Dein Ehrgeiz, und Du versuchst zu erkunden, wo das Testament geblieben ist und um welchen Besitz es sich bei der Erbschaft handelt. Schon bald wird klar, daß bei dieser Sache irgendwas nicht stimmen kann, denn das internationale „Kartell" sendet seine Häscher nach Dir aus, um dich zu töten. Was kann denn bloß so interessant sein an dieser Erbschaft? Geht es um Drogen? Um Waffen? Oder gar um hohe Politik? All diese Fragen müssen im Spiel gelöst, das Testament gefunden und die Erbschaft in Südamerika angetreten werden.

»Ein Einstieg nach Maß. FATAL HERITAGE macht Appetit auf mehr!«

Ein schier unlösbarer Berg von Problemen türmt sich da auf, der die Reise auf den anderen Kontinent zur reinsten Odyssee macht. Zu Spielbeginn befindet man sich in seiner Wohnung und sollte schleunigst alles Wichtige zusammensuchen, um sich danach auf den Weg zu machen – schließlich sitzt der Tod im Nacken. Dies soll jedoch nicht heißen, daß man nicht mal ein bißchen Zeit vertrödeln kann. Ein kleiner Tip dazu: Die Nachbarin Rosi im zweiten Stockwerk des Mietshauses ist einem Schäferstündchen nicht abgeneigt. Wer das Mädel vernaschen will, muß sich jedoch auf einen kleinen Dialog mit ihr einlassen – und richtig reagieren! Fatal Heritage bietet nämlich „Muliple-Choice-Dialoge", will heißen: Ihr müßt jeweils eine von mehreren vorgegebenen Sprachfetzen auswählen und erhaltet vom Dialogpartner die entsprechende Antwort. Meist führt jedoch nur eine Taktik zum Ziel. Ähnlich bedienerfreundlich gestaltet sich übrigens das gesamte Handling des Spiels, ist doch die Benutzerführung sehr stark an Adventures im Stile von *Uninvited* angelehnt. Alle Handlungen werden somit per Maus über eine Ikon-



Kurven, Kurven – oben wie unten!



leiste gesteuert. Weiterhin kann mit dem Mauszeiger jedes erkennbare Objekt auf dem Screen angeklickt und bei Bedarf im Inventory abgelegt werden. Zwar hat das Programm nicht zu jedem Gegenstand einen Kommentar auf Lager, doch sofern sich bestimmte Objekte manipulieren, betrachten oder mitnehmen lassen, erscheint im Textfenster eine Beschreibung oder eine witzige Bemerkung. Logisch, daß bei dem ganzen Service eine Save-Option ebenfalls nicht fehlt. Doch Vorsicht: Auf der Programmdiskette wird immer nur *ein* Spielstand abgesaved. Bei jedem neuen Spielstand wird somit die alte Eintragung wieder gelöscht.

Trotzdem sollte man beim Speichern nicht geizen, denn bei Fatal Heritage wird man schnell von den Mördern geschnappt. Das Fiese an den Verfolgern ist, daß sie in regelmäßigen Abständen, und zwar per Uhr angezeigt, jede Viertelstunde der Spielzeit auftauchen. Dann wird's haarig, denn aus der Zelle der Gangster kann man nur dann wieder heraus, wenn man den Todesschüssen geschickt ausweicht. Und das ist ziemlich schwierig! Ich finde, daß sich die Autoren diese schwierige Spielerei hätten sparen können, denn Fatal Heritage verfügt auch so über genügend Abwechslung und Motivationsschübe. Die Rätsel des Adventures sind durchweg sehr logisch und größtenteils recht gut zu meistern, falsche Fährten können jedoch schnell in eine Sackgasse führen. Was macht man zum Beispiel, wenn man das in der Wohnung gefundene Kleingeld in den Zigarettenautomaten steckt, um später festzustellen, daß man diese Kohle für das Telefon hätte nutzen können? Ebenso knifflig gestaltet sich die Auswahl des Mitstreiters, denn in der Kartei der eigenen Wohnung gibt es eine Liste mit Freunden, von denen man einen zur Mitfahrt überreden kann. Jeder dieser Freunde hat bestimmte Eigenschaften, führt einen Gegenstand mit sich und kann in bestimmten Situationen sehr nützlich sein. Chris ist mit seinem Walkman ziemlich nutzlos, doch der Schraubenzieher von Joe kann Wunder wirken...

Zuviel wollen wir an dieser Stelle nicht verraten, doch es sei gesagt, daß man bei Fatal Heritage im Laufe des Spiels fast die halbe Welt zu Gesicht bekommt. Ob Paris, eine brasiliansiche Hazienda oder Slums – Fatal Heritage bietet 150 tolle, zum Teil digitalisierte, nachbearbeitete und nachcolorierte Bilder (auch im HAM-Mode!), die jede Szene passend untermalen. Ganze zehn Megabyte wurden für die Grafiken vollgeknallt, zuzüglich animierten Actionsequenzen, Soundeffekten, Game-on-Sounds und eine gelungene Titelmeldie. Diese wurde übrigens mit dem TFMX komponiert, und das auch noch vom TFMX-Mitprogrammierer Peter Tierolf! Wenn das keine Garantie für Qualität ist!

Fatal Heritage ist ein rundum gelungenes Spiel für alle Adventurefans. Besonders den Einsteigern möchte ich dieses Spiel ans Herz legen, denn die gute Gliederung und verständliche Rätsel machen es leicht, den Einstieg zu finden. Doch auch alte Hasen werden Fatal Heritage mögen, denn das Adventure ist sehr komplex und bietet neben der ausgereiften Story viel Spannung und Atmosphäre für wochenlanges Adventuren. Ich bin gespannt auf die weiteren „Fatal Products" des deutschen Gespanns EGO Software/Delta Konzept! ■

Michael Suck

Grafik	**10**
Parser/Steuerung	**10**
Handlung	**10**
Atmosphäre	**10**
Preis/Leistung	**10**

Satanus, weiche von mir!

Titel: Satan, **System:** Amiga (tested), Atari ST (reingeschaut), PC, C-64, **empf. VK-Preis:** ca. 60 DM, **Hersteller:** Dinamic, Madrid, S.A., **Muster von:** 10.

Games von der iberischen Halbinsel sieht man ja sehr selten und gute Spiele noch viel seltener. Titel wie beispielsweise *Game Over* oder *Army Moves* zeugten nicht gerade von Qualität. Die spanische Software Company MICRODIGITAL SOFT versucht nun unter dem Label DINAMIC mit ihrem Action Game SATAN erneut, den europäischen Markt zu erobern.

Satan ist in zwei Teile gegliedert. Zunächst steuert der Spieler einen Krieger durch ein unterirdisches Labyrinth auf der Suche nach drei magischen Schriftrollen, die ihn zum Zauberer erheben, als der er dann im zweiten Teil die Welt vom Bösen befreien muß.

Springend und kletternd schlägt sich der Warrior durch das Labyrinth, das von den Helferlingen Satans patroulliert wird. Manche von ihnen verwandeln sich nach ihrer Vernichtung in die Punktzahl erhöhenden Coins, andere wiederum in Icons, die die Schlagkraft steigern, Energie geben oder auch die Waffe verbessern.

Sind die Schriftrollen gefunden, folgt die Verwandlung des Kriegers in einen Magier und das Laden von Level 2. Hier befindet sich der Held an der Oberfläche der Welt, und hier wartet auch der Endgegner, Satan persönlich. Bevor der Herr der Finsternis aber zum Kampf gestellt wird, sollte man ersteinmal in den „Esoterik-Laden" gehen, denn dort gibt es feine Sachen zu kaufen. Im Sortiment finden sich Power-Elexiere, Kampfschilde, die Blitze schleudern, Teleportkarten und Satan Scanner.

Pro Teleportkarte kann ein Teleportersprung ausgeführt werden. Dazu wird der Teleport mit der T-Taste in einem beliebigen Screen plaziert. Möchte man nun zu dem Teleport zurückkehren, drückt man die H-Taste (ist auch gleichzeitig die Pausetaste) und aktiviert das Tele-Icon in der daraufhin erscheinenden Auswahlleiste.

Ein Satan Scanner kann ebenfalls nur einmal benutzt werden. Er gibt für 20 Sekunden eine Generalkarte des gesamten Levels aus, auf der der Held bewegt werden kann und die den Aufenthaltsort von Luzifer angibt. Außerdem werden die Standorte von sechs gefangenen Priestern angezeigt, von denen mindestens einer befreit werden muß.

Der Antichrist erscheint zunächst in einer Gestalt, verwandelt sich nach der Eliminierung in zwei Gestalten, die wiederum jeweils zwei Ausgeburten der Hölle hevorbringen, so daß insgesamt sieben Gegner ausgeschaltet werden müssen, um das Böse für immer zu verbannen.

Mit Satan ist Dinamic endlich einmal ein Game gelungen, das qualitativ über den üblichen Produkten dieser Firma steht. Die Grafik ist gut, lediglich das Scrolling läßt zu wünscben übrig. Es ruckelt doch etwas arg. Das Gameplay ist in Ordnung (viele Tune-Ups, hartnäckige Gegner), und der Sound ist zumindest beim Amiga zufriedenstellend. ■

Cruiser

	Amiga / ST
Grafik	7 / 7
Sound	6 / 5
Spielablauf	7 / 7
Motivation	8 / 8
Preis/Leistung	7 / 7

NACHTRAG:

Die englische PC-Fassung von LORICIEL'S STAR VEGA ist jetzt fertig. Gegenüber dem französischen „Original" hat es nur kleine Änderungen gegeben, aber die Übersetzung ist etwas holprig geraten. Zur Erinnerung: Ihr kämpft und feilscht Euch mit Eurem Raumschiff STAR VEGA durch eine riesige, teils feindliche Galaxis. Dabei sind diplomatische Allianzen, exobiologische Eigenheiten, sowie diebische Händler zu beachten. Mit einer interplanetaren Crew an Bord baut Ihr nach *Elite*-Manier Eure Position und Euer Raumschiff aus.

Star Vega unterstützt Grafik bis hinauf zu VGA – bunt und schön, aber leicht ruckelig. Die Geräuscheffekte sind eher spärlich. Ärgerlich für Anfänger: Das Spieluniversum wird bei jedem Neuversuch anders aufgebaut und erschwert das Einspielen. Hat man den Dreh heraus, bietet Star Vega etliche spannende Flug- und Handelsstunden. Altgediente Raumfahrer können sich frisch in die galaktische Intrige stürzen, Neulinge sollten sich zum Warmspielen vorher *E.A.'s Sentinel Worlds* anschauen.

Eva Hoogh

Grafik	EGA / VGA 7 / 8
Steuerung	7
Handlung	8
Atmosphäre	7
Preis/Leistung	7


DAYS OF Thunder
TM
DAS SPIEL ZUM FILM!
MINDSCAPE INTERNATIONAL
Erhältlich für:
Amiga, Atari ST, IBM
MINDSCAPE
RUSHWARE
Online with the trend
Vertrieb:
RUSHWARE Microhandelsgesellschaft mbH
Bruchweg 128-132 · D-4044 Kaarst 2 · Telefon: 02101/607-0
Mitvertrieb:
Österreich:
Karasoft, Darius
Schweiz:
Thali AG

Konsolen

Moin, moin
Ihr Konsolenfans,

in dieser, unserer neuesten ASM haben wir wieder jede Menge Stoff für Euch aufgetrieben.

✦ ✦ ✦ ✦ ✦ ✦

Batman ist extra aus Gotham City angereist, um nun auf dem Mega Drive sein „Unwesen" zu treiben, Michael Jackson tanzt den MD-Usern ebenfalls auf der Nase herum.

✦ ✦ ✦ ✦ ✦ ✦

Die anderen Systeme werden selbstverständlich nicht vernachlässigt.

✦ ✦ ✦ ✦ ✦

Neben den Highlights sind allerdings diesen Monat auffallend viel schlechte Programme dabei. Konsolenkriae? Sind vielleicht sogar „diplomatische Bemühungen" vonnöten?

✦ ✦ ✦ ✦ ✦

Schlechte Nachrichten auch für alle PC-Engine-Freaks. NEC wird den offiziellen Vertrieb nicht vor 1991 starten ...

✦ ✦ ✦ ✦ ✦

Viel Spaß beim Schmökern wünscht Euch

TORSTEN OPPERMANN

Handhelds ohne Ende ...

Eine neue Handheld-Konsole wird demnächst die Regale der Händler zieren. SEGA, einer der führenden Konsolen-Hersteller, hat eine neue „handliche" Maschine entwickelt. Das GAME GEAR ist sehr stark an *Ataris Lynx* angelehnt, viele bunte Farben werden demnächst auf dem lütten Ding zu sehen sein. Das Game Gear stellt eine Gesamtpalette von 4096 Farben zur Verfügung, von denen maximal 32 auf dem 3.2-Inch-Schirm dargestellt werden können. Die „getunte" Hardware erlaubt supersoftes Scrolling in alle Himmelsrichtungen, ohne daß auch nur das kleinste Ruckeln zu vernehmen ist. Den Stereo-Sound gibt der Sega-Soundchip mit insgesamt fünf Stimmen (3 PSG, 1 Noise, 1 Special) wahlweise über Kopfhörer oder den eingebauten Lautsprecher aus. Als besonderen Clou wird Sega als Zubehör einen TV-Tuner anbieten, mit dessen Hilfe das Game Gear in einen waschechten Mini-Fernseher verwandelt wird. Der Tuner enthält zudem noch spezielle AV-Buchsen zum Anschluß von Video-Geräten.



Gerät: Sega Game Gear, **empf. VK-Preis:** steht noch nicht fest, **Hersteller:** Sega Enterprisis Ltd., Japan, **Info von:** Virgin, Hamburg.

Die Stromversorgung der anthrazitfarbenen Game-Gear-Schönheit geschieht normalerweise per Batterie (sechs Alkaline-Batterien = drei Stunden Spielzeit). Der Saft kann aber auch über ein aufladbares Akku-Set, den Zigarettenanzünder oder ein Netzteil eingespeist werden. Besitzer einer anderen Sega-Konsole (Master, Mega, Genesis, Mark III) brauchen sich übrigens kein Netzteil zuzulegen. Die Teile aller Sega-Geräte können nämlich an das Game Gear angeschlossen werden.

Wenn das Problem mit der Stromzufuhr dann endlich geregelt ist, können bis zu acht Game-Gear-Besitzer am Spielspaß teilhaben.

Laut Sega wird das Game Gear von Beginn an durch einen starken Software-Support gepowert. Drei Sega-Spiele werden zeitgleich mit dem Grundgerät erscheinen: COLUMNS – eine witzige *Tetris*-Variante und Automatenumsetzung. Es geht darum, „Juwelen" gleicher Farbe entweder horizontal, vertikal oder diagonal zusammenzuordnen. SUPER MONACO GP - das einzige Programm, das wir schon zu Gesicht bekamen. Ein klasse Autorennen über mehrere Rennstrecken mit farbenfroher Grafik und flüssigem Scrolling (gibt's jetzt auch fürs Mega Drive). Das letzte Programm im Bunde ist PENGO, der Uraltklassiker. Fünf weitere Spiele werden kurz nach Veröffentlichung des Game Gear nachkommen. Insgesamt sind zwanzig „Third-Party"-Companies auf den Game-Gear-Zug aufgesprungen, die momentan alle fleißig am Produzieren sind. Sega sieht der Zukunft des Game Gear ziemlich zuversichtlich entgegen, durch die zugesicherte Unterstützung verschiedenster Fremdanbieter hofft man im eigenen Hause insgeheim darauf, *Nintendo* ein paar *Game Boy*-Kunden „abzuschwatzen". Wenn die Softwelle nicht so ins Stagnieren gerät, wie das bei Atari der Fall ist, könnte es Sega auch unter Umständen gelingen. Doch, warten wir erst einmal ab und trinken 'ne Cola ...

Zuguterletzt möchte ich mich an dieser Stelle noch einmal ganz herzlich bei Thomas Franzen von VIRGIN GAMES bedanken, der es mir ermöglichte, das Game Gear bei der Sega-Präsentation in Paris hinter verschlossenen Türen zu beliebäugeln. Thanx a lot! ■

TORSTEN OPPERMANN

EIN ZIEMLICH LAUES LÜFTCHEN



Titel: Hurrican, System: Sega Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 120 DM, **Hersteller:** Sega Enterprisis Ltd., Japan, **Muster von:** Dynatex, Holzwickede.

Nach dem Motto „Flieger, grüß' mir die Sonne" dürft Ihr bei HURRICAN auf dem Mega Drive einen richtigen Helden spielen. Hurrican entpuppt nämlich sich schon nach dem ersten Hingucken als reinrassiges Ballerspiel à la 1924 (name v. Red. geändert). Es geht in der Hauptsache um nichts anderes als Ballern, Ballern und nochmal Ballern. Dabei läuft das gesamte Spielgeschehen sogar erschreckend realistisch ab: Mit einer einmotorigen Propellermaschine fliegt man über den vertikalscrollenden Background und muß alle möglichen Feinde abknallen: Panzer, Schiffe, LKWs usw., wenn möglich, sollte nichts dergleichen übrigbleiben.



Flieger grüß' mir die die Sonne . . . *(Segamega)*

Extrawaffen und Sondergeschwader (Button B) helfen in ganz besonders heiklen Situationen aus der Patsche. SEGA spendierte Hurrican sogar einige recht hübsche Grafiken. Alles in allem aber kommt Hurrican nicht über eine Durchschnittswertung hinaus. ■

Torsten Oppermann

Grafik	**8**
Sound	**7**
Spielablauf	**6**
Motivation	**6**
Preis/Leistung	**6**

Konsolen

Ergrauter Comicheld

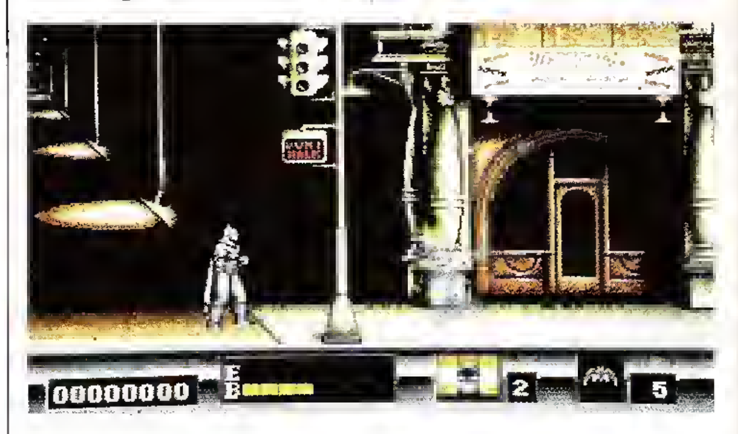
Titel: Batman, System: Sega Mega Drive, Empf. VK-Preis: ca. 120 Mark, Hersteller: Sunsoft, Japan, Muster von: EC.

Auch wenn es äußerlich den Anschein hat, als gehöre er zur Familie jener, die bei Tageslicht zu Staub zerfallen, wird dies nie der Fall sein. Im Gegenteil, der gute alte Batman greent ever und ever. Uns Tronics beglückt der Herr im schwarzen Gewand nun schon zum zweiten Male mit seinem Besuch. Veranlaßt hat ihn dazu das Softwarehaus SUNSOFT.

Um zuerstmal jedweden Irrtum auszuschließen: Das hier vorgestellte Game aus Japan trägt zwar den Namen BATMAN, soll jedoch angeblich etwas ganz anderes sein, als das von Manfred in der Ausgabe 11/89 vorgestellte *Batman – the Movie*. Sagen kann man viel, glauben wohl eher weniger. Denn: Auch hier hält sich Sunsoft an die Filmvorlage. Infolgedessen kann es im zweiten Game nicht großartig anders abgehen als im ersten. Wieder muß Batty verschiedene Stationen durchlaufen. Nur, daß es diesmal sechs anstatt fünf an der Zahl sind: 1. Gotham City Street, 2. Axis chemical Factory, 3. Flugelheim Museum 4. Gotham City Street (die Zweite), 5. In the Sky over Gotham City, 6. Gotham Cathedral.

Der Fliegemann erlebt also im Jahr 1990 keine sonderlichen Neuerungen. Leider hat sich farblich eine Menge im negativen Sinne verändert. Der „Human-Vamp„ ist diesmal anstatt in elegantes Schwarz in Mausgrau gekleidet, zudem hat sich seine Konfektionsgröße um einiges verändert, so daß er wohl nun gezwungen ist, seine Kleidung in der Kinderabteilung zu erstehen. Selbst die zu durchlaufenden Stationen haben farbliche Veränderungen erfahren. Lagerfeld würde es vielleicht so ausdrücken: Tut mir leid meine Damen und Herren.. Aber der Batman der 90iger liegt farblich einfach nicht im Trend.

Der farblichen Gestaltung wollen wir nun trotzdem weniger Beachtung schenken – über Geschmack läßt sich nicht streiten – und uns lieber wieder den technischen Dingen des Games zuwenden. Die Steuerung funktioniert nahezu perfekt. Sie enthält folgende Funktionen:



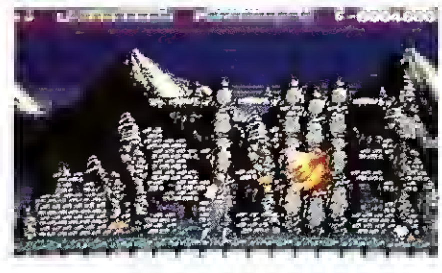
Runter: ducken (mit Feuerknopf II = Tritt), Rechts/Links: gehen (mit Feuerknopf III = 1x = Sprung, 2x = Rolle), Hoch: mit Batseil zielen (mit Feuerknopf III = einklinken), Feuerknopf I: Wurfsterne abfeuern, Feuerknopf II: boxen. Die Beschreibung der Steuerung erfolgt deshalb so genau, weil das Game eine japanische Anleitung hat.

An Spielspaß hat dieses Game wohl eine Menge dazu gewonnen, weil die Animationen perfekt und der Sound auf dem Sega nicht besser sein kann. Abschließend noch ein Tip, wie man am besten durchkommt: Es ist ratsam – egal was kommt – sich so schnell als möglich fortzubewegen und auf die Gegner so nah wie möglich zuzugehen. Indem die Räume gradlinig und im gleichen Tempo durchlaufen werden, kann den festinstallierten Lasern und Ähnlichem am besten ausgewichen werden. Stehenbleiben = BAD!

Sandra Alter

Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	8
Motivation	9
Preis/Leistung	8

NUR MIST



Titel: Shiten-Myooh (hääà?), System: Sega Mega Drive, Preis: ca. 120 DM, Hersteller: Sigma Enterprisis Inc., Muster von: 15.

Ich glaub', die japanischen Programmierer haben nicht mehr alle Bytes im Schrank. Jetzt versuchen die sogar schon den totalen Schund an den Mann zu bringen. Genauer gesagt, SIGMA ENTERPRISIS INC versucht, Schrott zu verkaufen.

SHITEN-MYOOH heißt die Schandtat, die außerdem noch 120 Steine kostet. Es handelt sich dabei um ein horizontal scrollendes Beat'em-up mit etwas „Shoot". Man sucht sich im Titelscreen einen von vier „Fritzen" aus. Levelanwahl – und schon geht die Party los. Man rennt mit seinem „Menneken-Piss" von links nach rechts, macht ein paar Aliens platt, benutzt die Superwumme und läuft so lange weiter, bis ein Oberguru kommt. Stinklangweilig! Dieses öde Gameplay ergibt, gepaart mit Düdelsound und 8bit-Grafik, den größten Müll, den ich je fürs Mega Drive gesehen habe.

Schnell wieder vergessen ist das beste, was Ihr machen könnt! ■

Torsten Oppermann

Grafik	5
Sound	4
Spielablauf	2
Motivation	1
Preis/Leistung	1

Just another part of him

Titel: Michael Jackson's Moonwalker, **System:** Sega Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 120 DM ,**Hersteller:** Sega Enterprisis Ltd., Japan, **Muster von:** 15

„It's just another part of me...", würde Michael Jackson seinen Fans wohl als erstes vorsingen, wenn's um die Vorstellung „seiner" neuesten Versoftung geht. Mittlerweile wurde Jacksons erster (und hoffentlich letzter . . .) Film MOONWALKER nämlich zum dritten Mal versoftet. Nach *U.S.Golds* schlechter Heimversion und SEGAS tollem Automatengame bringt nun wiederum Sega eine Fassung für ihr Mega Drive. Zum Glück hat die Konsolenfassung nichts mit den Computer-Moonwalkers am Hut.

Segas Programmierer bastelten ein komplett neues Game um das „altbewährte" Filmkonzept. Michael Jackson persönlich war angeblich tatkräftig am Spieldesign beteiligt. Ich bezweifle jedoch, daß Michael überhaupt weiß, was ein Mega Drive ist, geschweige denn, wie man ein Spiel designed. Oberheld des Spiels ist – wer soll's auch anders sein – Michael Jackson. Michael hat sich in einen Chicago-mäßigen Gangsteranzug gequetscht und muß unendlich viele kleine Girls aus den Klauen Mr. Bigs retten. So ganz nebenbei muß MJ sich noch vor fiesen Gangtern in acht nehmen. Das stellt ihn aber vor kein großes Problem. MJ hat sich anscheinend ein paar Nachilfestunden im Nahkampf geben lassen. Mit geschickten Tritten, Schlägen und der Superwaffe (Hut oder Tanzeinlage) kann er sich fast jeden Feind vom Leibe halten. Am Gameplay selbst ändert sich während des gesamten Spiels so gut wie nichts. Michael muß immer nur die Lütte hinter Türen, Fenstern, Büschen, Grabsteinen usw. aufspüren. Ab und zu findet er die Kleene zwar auch in 'nem Kofferaum einer Amikarre, doch das ändert auch nicht viel an der Tatsache, daß nicht sehr viel Neues geboten wird.

Dafür gibt's in jeder Stage (à drei Level) komplett neue Grafiken und andere Gegner. Zombies, Punks, Söldner, Hunde – alle wollen nur Michaels Bestes: Sein Leben.




Michael selbst ist von den Grafikern übrigens hervorragend in Szene gesetzt worden. Der „Moonwalk"-Effekt gefällt mir persönlich besonders gut.

Doch auch die restlichen Animationen kommen gut rüber (Tanzsequenz!). Ebenso der Sound. Ob aus dem Lautsprecher nun Billie Jean, Bad oder Smooth Criminal erklingt, man hat sich wirklich Mühe gegeben. Nichtsdestotrotz ändert das alles schließlich nichts am eigentlich recht simplen Gameplay.

MJ-Mega Drive ist o.k, aber nichts Besonderes – es wird einfach zu wenig Neues geboten. Besser als die Compi-Vorgänger isser aber allemal, unser „getunter" Michael... ■

Torsten Oppermann



Grafik	8
Sound	9
Spielablauf	7
Motivation	8
Preis/Leistung	8

The Saga continues

Titel: Rastan Saga II, **System:** Sega Mega Drive, PC-Engine, **empf. VK-Preis:** ca. 100 DM (PC-Engine), ca. 120 DM (Mega Drive), **Hersteller:** Taito, Japan, **Muster von:** 15.

Rastan ist wieder da! Nun ist es endlich soweit, der Muskelprotz aus TAITOS Hack 'n' Slay-Spiel *Rastan Saga* hat sein Schwert entrostet und ist zurückgekehrt. Nun schwingt er sein megagroßes Schwert auf Segas Mega Drive und Necs PC-Engine. Taitos In-House-Programmierer servieren den Freaks die Spielhallenumsetzung höchstpersönlich.

Der Held scheint aber seit der letzten Saga mächtig gealtert zu sein. Wahrscheinlich ist Rastan unter die Frührentner gegangen. Wie anders ist es zu erklären, daß die Bewegungen unseres Helden alle 'n bisserl unbeholfen aussehen.

Vielleicht liegt's aber auch daran, daß Taito mit einem schnell zusammengeschusterten Game eine oder zwei Hände voll Yen machen wollen. Der ganze Spielablauf ist nämlich irgendwie ziemlich öde. Dauernd nur springen, plattmachen, laufen, umhauen, springen usw. – das bringt's einfach nicht. Außerdem gehören weder Grafik noch Sound zur Elite. Da bevorzuge ich lieber ähnliche Spiele wie *Golden Axe* (Mega) oder *Splatterhouse* (Engine). ■

Torsten Oppermann



Grafik	6
Sound	4
Spielabauf	3
Motivation	2
Preis/Leistung	2



Konsolen

Cyber-Cop



Titel: Eswat, **System:** Sega Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 120 Mark, **Hersteller:** Sega Enterprises Ltd., Japan, **Muster von:** [15].

Er ist da: Cyber-Cop. SEGA hat diese geniale Waffe erschaffen. Halb Mensch – halb Maschine. Er kämpft mit der ungezähmten Energie eines Tieres und mit dem Verstand eines Übermenschen. Mit gezielten Schüssen erstickt er das Böse schon im Keim. Durch kraftvolle Sprünge rettet er sich aus brenzligen



Situationen.

Sega bringt dieses Game direkt von der Spielhalle auf Eure Mega-Drive-Screens. Alle Features, die bisher nur den Spielenhallenfreaks zugute kamen, sind mit der ESWAT-Umsetzung nun auch im trauten Heim erhältlich.

Der Spieler begleitet den Cop durch seine hypermoderne, in zwei Ebenen scrollende Welt. Detailliert gezeichnete Grafiken, unterlegt mit gutem Sound, fördern hier den Spielspaß.

Leichtfüßig springt der Cop an Häuserfassaden empor, um immer wieder das Böse in Gestalt von Maschinen oder Menschen zu vernichten. Auf seinem Weg findet er einiges an Waffen (fünf gleichzeitig zur Auswahl) und Extras (Leben/Energie). Ein wirkliches Heavy-Game aus Japan! ■

Sandra Alter

Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	8
Motivation	8
Preis/Leistung	8

Lahmer Gladiator

Titel: Veigues (Tactical Gladiator), **System:** PC-Engine, **Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Victor Musical Industries, Japan, **Muster von:** [15].

Ein Roboter ganz besonderer Ausführung ist Held von VEIGUES, dem neuesten



PC-Engine-Spiel von VICTOR MUSICAL INDUSTRIES. Aufgrund seiner kämpferischen Fähigkeiten erhielt der Robbo den Zusatz Tactical Gladiator. Von Haus aus mit einer Laserkanone bewaffnet, muß sich der „Metallknabe" durch mindestens sechs verschiedene Level kämpfen. Der Screen scrollt dabei horizontal von links nach rechts und allerhand verschiedene Aliens ballern, was das Zeug hält. So geht's Level für Level – Endgegner inbegriffen – weiter ... Und wenn sie nicht gestorben sind, ballern sie noch heute.

Durch die miese Steuerung: Stick nach unten = umdrehen, kommt da schnell Frust auf. Fazit: Nur für Leute, die ihre Kohlen aus'm Fenster schmeißen wollen. ■

Torsten Oppermann

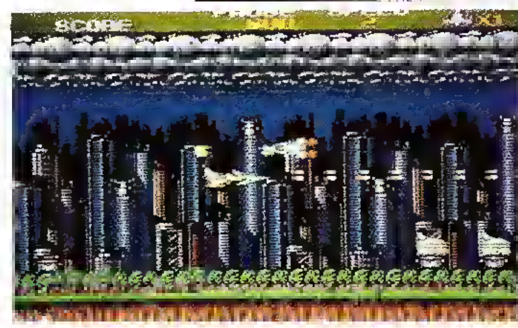
Grafik	8
Sound	4
Spielablauf	3
Motivation	2
Preis/Leistung	2

Find' ich doof



Titel: XDR (X-Dazedly-Ray), **System:** Sega Mega Drive, **Preis:** ca. 120 DM, **Hersteller:** Unipacc, Japan, **Muster von:** [15].

Eine neue Company gesellt sich zu den Mega-Drive-Produzenten: UNIPACC. Das Erstlingswerk XDR ist ein klassisches Shoot-'em-up der allersimpelsten *R-Type*-Machart. Was den Usern da geboten wird, grenzt schon fast an Ver-(sorry)dummung. Auf dem Cover ja, trotz der verschwommenen Screenshots, noch ganz anständig, zeigt Unipaccs „Premiere" nach dem Einlegen des Cartridges erst das wahre Gesicht: Software der allerschlechtesten Machart. XDR ist bei aller Liebe nicht mehr als eine horizontale Schrekkensvision, die zudem erst ab 120 Mark ermöglicht wird.



Da helfen auch keine ausgefallenen Extrawaffen oder flüssiges Parallax-Scrolling mehr. Wie heißt's doch gleich so schön: Mist bleibt Mist, da helfen keine Pillen. Dem schließe ich mich an! ■

Torsten Oppermann

Grafik	3
Sound	4
Spielablauf	1
Motivation	0
Preis/Leistung	0

Play a mean pinball!



Titel: Devil Crash, **System:** PC-Engine, **empf. VK-Preis:** 110 DM, **Hersteller:** Naxat Soft, **Muster von:** 15.

Die Flippersimulation *Alien Crash* für die Engine war schon verdammt gut. Mit dem neuesten Produkt DEVIL CRASH hat NAXAT SOFT sich selbst übertroffen. Normale Flippersims sind in der Regel nur ein schlechter Ersatz für eine echte Pinball Machine. Jeder Flipperfreak kann das wohl bestätigen. Naxat ist es nun gelungen, den Spielspaß eines Flippers mit den technischen Möglichkeiten des Computers in perfekter Weise zu verbinden. Während das Spielfeld der Spielhallenmaschine nicht mehr zu verändern ist, kann der Computer die Grafik beliebig modifizieren. Und das wurde hier voll ausgenutzt. Es wimmelt nur so von surrealistischen Sprites, die bei der Berührung mit der Kugel zerplatzen, Bonusfelder in Gang setzen oder sich in andere Kreaturen verwandeln. Das Spielfeld ist angenehm groß, paßt dadurch allerdings nicht in voller Größe auf den Screen, was schon mal zu einem ungewollten Abgang der Kugel führt, wenn die Flipper ins Bild scrollen und der Lauf der Kugel falsch berechnet wurde. Besitzer eines CD-ROM oder eines High-Score-Speichers wird das aber kaum stören, denn der Spielstand kann abgespeichert werden, was jene glücklichen User in ungeahnte Punkthöhen katapultieren wird. Verschiedene Zwischenspiele, sprich Bonusrunden, sorgen zusätzlich für Points ohne Ende.

Auch wer bisher nichts von Flippersims hielt, sollte sich die Anschaffung von DEVIL CRASH überlegen – es ist wirklich damned good! ■

Cruiser



»Vergeßt die echten Flipper, nehmt DEVIL CRASH!«

Wertung	Punkte
Grafik	10
Sound	8
Spielablauf	10
Motivation	10
Preis/Leistung	9





Sega-Mega Wipp-Express



Titel: Whip Rush, System: PC-Engine, empf. VK-Preis: ca. 120 DM, Hersteller: Sega Enterprisis Ltd., Japan, Muster von: 15

Wer nach dem Lesen der Überschrift meint, er könne sein Mega Drive nun an die Waschmaschine von Muttern anschließen, liegt völlig falsch. Und wer jetzt denkt, daß ich mit den Vorstandsmitgliedern der Waschmittelfirma golfe, weil ich diese hier mehr oder weniger erwähne, hat sowieso unrecht (es soll ja Leute geben, die zuviel denken ...). Vielmehr stelle ich Euch ein neues Shoot-'em-up für das Sega Mega Drive vor, das wegen seines Namens und nur wegen des Namens entfernt an das oben erwähnte Waschteil erinnert. WHIP RUSH nennt sich SEGAS Machwerk, das den MD-Usern stundenlange Action à la *R-Type* verspricht.

Der Spieler steuert sein futuristisches Raumschiff durch mehr als ein halbes dutzend Levels, die mit allerhand Gefahren versehen wurden. Der Bildschirm scrollt dabei flüssig in zwei Ebenen, mal vertikal und mal horizontal. Fieserweise



wird sogar in einem Level rückwärts gescrollt. Wer da nicht die richtige Sonderwaffe aufgesammelt hat, wird sein schnelles Ende erleben. Ebenfalls haarig ist der Unterwasserlevel (*R-Type II* läßt grüßen), in dem das Spaceship nur beschränkte Manövrierfähigkeiten hat.

Whip Rush bietet 'ne ganze Menge interessante Features, viele verschiedene Waffen, einstellbare Geschwindigkeit, nette Backgrounds, kommt aber trotzalledem nicht an das Megagame *Thunderforce III* (siehe ASM Special Nr. 8) heran. Für Ballerfreaks aber durchaus zu empfehlen – mir hat's Spaß gemacht. ■

Torsten Oppermann

Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	8
Motivation	8
Preis/Leistung	8

Hautkrebs, Sonne und knackige Girls



Titel: World Beach Volley, System: PC-Engine, empf. VK-Preis: ca. 100 DM, Hersteller: Information Global Service, Muster von: 15.

Es soll ja immer noch TypInnen geben, die sich in die pralle Sonne wagen, um Beach Volleyball zu spielen. Die Japsen-Company-ISS legt allen vernünftigen Leuten, die kein Interesse an Hautkrebs haben, ihr Werk WORLD BEACH VOLLEY ans Herz. WBV ist eine recht realistische Beach-Volleyball-„Simulation", in deren Genuß momentan leider nur alle Engine-Fanatiker kommen.

WBV hietet zwei verschiedene Spielmodes; am „normalen" Spiel können his zu vier Volleyballer teilnehmen, während am Tournament nur zwei menschliche Spieler mitmischen können. Eine Mannschaft setzt sich aus jeweils zwei SpielerInnen zusammen. Aus mehreren Ländern stehen (im „Normalspiel") die jeweils besten Sportler zur Auswahl. Jeder hat seine speziellen Fähigkeiten, die mittels „Hitpoints" individuell modifiziert werden können.



Drei verschiedene Bodenbeschaffenheiten können auf den/die Spieler zukommen (Rasen, Sand, Hardcourt). Nicht so umfangreich wie die Voreinstellungen sind die Schlagmöglichkeiten der Spieler. Leider kann man nur hlocken, normal schlagen oder schmettern. Eine genaue Bestimmung der Flugrichtung ist nicbt drin. Die Spieler ruckeln außerdem ganz schön über den Schirm. Schade! Das hätte nicht sein müssen. Die einfache Grafik kann man ja noch ertragen, doch das Ruckeln hemmt den Spielfluß meines Erachtens ganz schön. Deswegen giht's für WBV auch nicht die allerbeste Bewertung. Da hätte man mehr draus machen können! ■

Torsten Oppermann

Grafik/Animation	5
Sound	3
Realitätsnähe	8
Motivation	7
Preis/Leistung	6

Budokan



System: Sega Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 120 DM, **Hersteller:** Electronic Arts, USA, **Muster von:** Electronic Arts, USA.

Ab sofort können alle Sega-Mega-Drive-User ihre Kampfkünste mittels Joypad auf die Probe stellen. ELECTRONIC ARTS hat das Superspiel BUDOKAN für Segas 16-bit-Maschine umgesetzt. Der Spieler muß vier Kampfstile (Kendo, Karate, Nunchaku, Bo) „drauf haben", die in verschiedenen Trainingshallen praktiziert werden können, bevor er sich in den Budokan wagt, um dort mit den verschiedensten Gegnern um Ruhm und Ehre zu fighten. EA hat sich bei der Umsetzung sichtlich viel Mühe gegeben: Alle Features der Original-PC-Fassung wurden übernommen. Verbessert wurde der Sound. Lediglich die Backgrounds sind etwas trister geworden. Die Animation der Kämpfer ist nach wie vor allererste Sahne. Eine gelungene Umsetzung, die ich jedem MD-User ans Herz legen möchte... ■

top



Grafik/Animation	11
Sound	10
Realitätsnähe	12
Spaß/Spannung	11
Preis/Leistung	10

Das ist die allerletzte, superneueste Meldung, die wir auf Lager haben: Budokan und Populous sind soeben fürs Sega Mega Drive eingetroffen! In einer Blitz-, aber Qualitätsaktion hier die wichtigsten Facts.

Populous

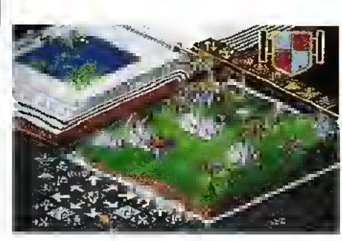


System: Sega Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 120 DM, **Hersteller:** Electronic Arts, USA, **Muster von:** Simon, Electronic Arts, Langley, England.

Jetzt kommen auch Besitzer des Sega Mega Drive in den Hochgenuß dieses superben Games, in dem man einmal Gott spielen darf. Es muß Siedlungsland geschaffen werden, damit sich die Bevölkerung vermehrt, so daß nach und nach das Endziel (die totale Besiedlung der Welt mit gleichzeitigem Ausmerzen des gegnerischen Volkes) erreicht wird.

Die Grafik war auf den 16-Bittern schon gut – auf dem SMD ist sie erwartungsgemäß noch besser. Das ruckelige Scrolling ist verschwunden, und die Grafiken sind noch detaillierter geworden. Die Anleitung ist sehr ausführlich, aber leider in Englisch gehalten. Eine deutsche Übersetzung soll demnächst folgen. ■

Cruiser



Grafik	9
Anleitung	10
Spielaufbau	10
Motivation	10
Preis/Leistung	10



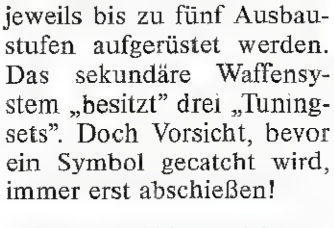
UP & DOWNLOAD



Titel: Download, **System:** PC-Engine: **empf. VK-Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** NEC Avenue, Japan, **Muster von:** 15

Wer bietet mehr? Unter diesem Motto scheinen die Konsolen-Companies momentan Shoot-'em-ups zu produzieren. NEC AVENUE schließt sich dem allgemeinen Trend an. Mit DOWNLOAD wird allen Engine-Fans ein reinrassiges Ballerspiel ans Herz gelegt.

Sechs voll durchgestylte Level samt Endgegner wollen erforscht werden. Für Schußpower sorgen zwei verschiedene Waffensysteme die mittels Extrasymbolen getunt werden können. Die Grundwaffe z.B. kann auf zwei verschiedene Arten mit jeweils bis zu fünf Ausbaustufen aufgerüstet werden. Das sekundäre Waffensystem „besitzt" drei „Tuningsets". Doch Vorsicht, bevor ein Symbol gecatcht wird, immer erst abschießen!



Download bietet nicht nur wirkungsvolle Extrawaffen, sondern auch technisch ausgefeiltes Programming. Supersoftes Mehrebenen-Scrolling mit 3D-Effekt verwöhnt das Auge ebenso wie anprechende Sounds. NEC hat sich mit Download anscheinend eine Menge Mühe gemacht und aus der Hardware der PC-Engine einiges herausgeholt. Nur von der spielerischen Seite hätte ich mehr Abwechslung erwartet. Die Gegner fliegen teilweise ein bißchen wirr umher, und ein etwas höherer Schwierigkeitsgrad wäre angebracht gewesen. Dann hätte ich den Hitstern vergeben.



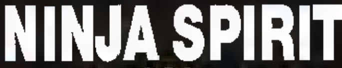
Vielleicht bin ich auch zu anspruchsvoll, aber an Klassiker wie z.B. *Gunhed* kommt Download bei weitem nicht heran ... ■

Torsten Oppermann

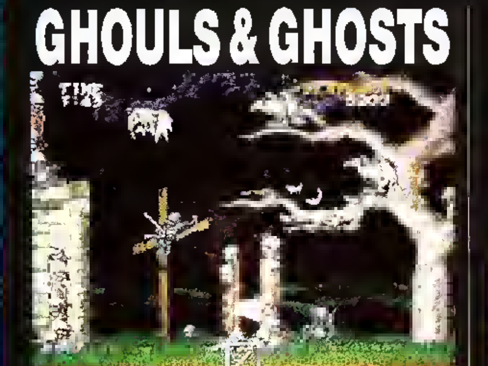


Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	8
Motivation	9
Preis/Leistung	8

Letzte Meldung – stop – drei Konvertierungen; soeben eingetrofen – stop



GHOULS & GHOSTS



System: Super Grafx, **empf. VK-Preis:** ca. 150 DM, **Hersteller:** NEC Avenue, Japan, **Muster von:** 15

Im Gegensatz zu den anderen Versionen (Home und Konsolen) hat man sich just für diese Konvertierung etwas mehr Mühe gemacht. Zusätzliche Musik, ein toller Vorspann, und wesentlich detaillierte Grafix machen aus diesem Teil 'nen Hit, den es aber nicht bekommt, weil Ihr 150 Märker opfern müßt, um in den Genuß der besten GHOULS-'N'-GHOSTS-Variante zu kommen. ■

Uli/Top

Grafik	10
Sound	10
Spielablauf	10
Motivation	10
Preis/Leistung	7

KLAX



System: PC-Engine, **empf. VK-Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Tengen, USA, **Muster von:** 13.

Das ebenso einfache wie geniale Geschicklichkeitsspiel KLAX ist seit einigen Tagen auch für die PC- Engine erhältlich. Klax ist übrigens TENGENS PC-Engine-Erstlingswerk. Die Engine-Version bietet nicht nur englische On-Screen-Texte, sondern auch tolle Grafiken (besser als Amiga). Der Sound hingegen könnte klarer sein. Klax-PC-Engine ist allerdings nur für einsame Herzen interessant. Der Zwei- Player-Mode wurde anscheinend vergessen - Shit! ■

Top

Grafik	8
Anleitung	japan.
Spielaufbau	10
Motivation	9
Preis/Leistung	10

NINJA SPIRIT



System: PC-Engine, **empf. VK-Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Irem, Japan, **Muster von:** 13.

Technisch brillant ist IREMS PC-Engine-Umsetzung von NINJA SPIRIT. Während bei den Computerversionen von *Activision* die Sprites und das Scrolling noch bis zum Verrecken ruckelten und die Spielbarkeit deswegen gen Nullpunkt sank, geht bei der Engine-Konvertierung so richtig die Post ab. Von Parallax-Scrolling bis zu Digisound-Effekten wurde fast alles von der Ur-Arcade-Version übernommen. Ninja Spirit ist mit Sicherheit 100 Mark wert. Besser geht's kaum noch. ■

Top

Grafik	10
Sound	8
Spielaufbau	10
Motivation	9
Preis/Leistung	10

IMMER FESTE DRUFF



Titel: Dondokodon, **System:** PC-Engine, NES (mit Japan- Adapter), **empf. VK-Preis:** ca. 100 DM (Engine), 90 DM (NES), **Hersteller:** Taito, Japan, **Muster von:** [15].

Der Deutschen „liebstes Kind", den guten alten Gartenzwerg, haben sich ausgerechnet die Japaner zur Vorlage genommen und um ihn herum ein comicartiges Videospiel produziert. DONDOKODON, so der Name dieses Geschicklichkeitsspiels, geht ganz eindeutig in Richtung *Bubble Bobble* &Co. – ebenfalls von TAITO. Im Mittelpunkt des Geschehens stehen die wackeren Gartenzwerge Jim und Bob, die eine entführte Prinzessin aus den Klauen des fiesen Entführers retten müssen.

Dabei kommen sie durch mehrere verschiedene „Welten" mit jeweils zehn Level. Jede „Welt" hat ihren eigenen „Stil", will heißen für die Gegend typischen Backgrounds und natürlich Feinde. Gegen diese setzen sich entweder Jim oder Bob bzw. beide (2-Spieler-Simultan) mit einem übergroßen Holzhammer zur Wehr. An einigen Stellen tauchen Extras wie Zaubertränke, größere Hämmer oder Wurfhämmer auf, die die Zwerge selbstverständlich hervorragend gebrauchen können.

Taitos Dondokodon ist ein mächtig lustiges „Haudrauf-Spielchen", das jedem Bubble-Bobble-Fanatiker ans Herz gelegt werden kann. Erstaunlicherweise steht die NES-Fassung der PC-Engine-Version in nichts nach. Grafik und Sound gehören auf dem NES sogar zur Oberklasse, während zumindest die Backgrounds der PC-Engine-Fassung nur zum besseren Durchschnitt zählen.

Was an Dondokodon jedoch so faszinierend ist, ist das einfache aber wirklich motivierende Spielkonzept, das, gepaart mit der comicartigen Grafik (Sprites), so manchen Lacher aus mir herausholte... ■

Torsten Oppermann

	NES/PC-Engine
Grafik	10/8
Sound	9/7
Spielablauf	9/9
Motivation	9/9
Preis/Leistung	9/9





KLAX

System: C-64, PC (CGA, EGA, VGA), **empf. VK-Preis:** C-64 ca. 50 DM, PC ca. 75 DM, **Hersteller:** Domark/Tengen, England, **Muster von:** Bomico, Frankfurt.

Hilfe! Wer hat denn *das* verbrochen? Die sieben Zwerge vielleicht? Oder gar Schneewitchen? Es hätte doch wirklich möglich sein müssen, KLAX ganz fix und ordentlich auf den **C-64** rüberzuziehen – ein Klacks eben. Doch was ist passiert? Dieses spannende, schnelle Denkspielchen sieht auf der guten, alten Kiste aus wie hingeschmiert und besticht durch monochromähnliche Blockgrafiken im Bauhaus-Design! Man stelle sich vor: Die Programmierer und Grafiker hatten nicht mehr zu tun, als verschiedenfarbige Klötzchen auf einem Förderband nach vorne purzeln zu lassen, damit der Spieler mit einem Gabelstapler die Dinger zu horizontalen und vertikalen Reihen gleicher Farbe zusammenfügen kann – ein ebenso originelles wie einfaches Konzept. Und dann *das*! Die Steine kippen im Affentempo nach vorn, die Joysticksteuerung ist hakelig ohne Ende, der Sound schlicht zum Abgewöhnen, ein Titelsound fehlt ganz. Den besseren Eindruck macht da die PC-Fassung:



Originalgetreue Backgrounds nebst VGA-Unterstützung, immerhin durchschnittliche Sounds sowie die hohe Spielbarkeit zeichnen diese Umsetzung aus. Mindestens 12 MHz sollte die Knäcke allerdings schon haben, denn sonst wird's schnarchig langsam. Außerdem: Bei Klax heißt Speed gleich Spielspaß! ■

msu

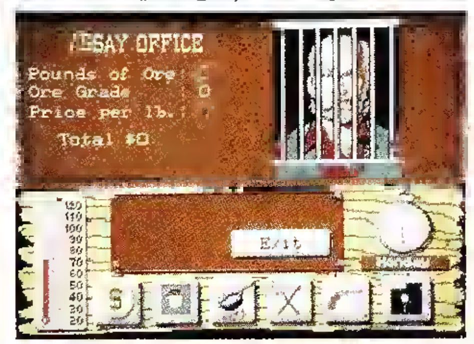
(C-64/PC)	C-64	PC
Grafik	3	7(VGA)
Sound	1	7
Spielablauf	6	10
Motivation	8	10
Preis/Leistung	4	9

LOST DUTCHMAN MINE

System: IBM PC, mind. 640 KByte, CGA/EGA/VGA, **emp. VK-Preis:** ca. 70 Mark, **Hersteller:** Magnetic Images, USA, **Muster von:** 27 / 36.

Als das neue amerikanische Softwarehaus MAGNETIC IMAGES vor ein paar Monaten sein Erstlingswerk LOST DUTCHMAN MINE herausbrachte, war die Welt noch in Ordnung. Das Spielkonzept war durchdacht, das Geschehen insgesamt recht interessant und spannend. Nun liegt das stark strategiebetonte Programm auch für den IBM PC vor – wie sagt „Kaiser" Franz so schön: „Schaumer mal!"

Eine erste, allerdings eher oberflächliche Betrachtung der PC-Version zeigt, daß die Grafik so ziemlich 1:1 umgesetzt wurde. Das heißt mit anderen Worten, daß sie immer noch gerade mal leicht über dem Durchschnitt liegt. Bewegt man die Spielfigur, einen goldsuchenden alten Kauz, jedoch über den Screen, so muß man feststellen, daß Scolling wie Animation alles andere als zufriedenstellen können. Hierin liegt ein erstes deutliches Manko gegenüber der ursprünglichen Amiga-Version. Obwohl sich das Spielgeschehen naturgemäß nicht geändert hat, leidet der Spielspaß doch erhehlich unter den zähflüssigen, trägen Bewegungen des Diggers. Bedauerlich, denn Lost Dutchman Mine hätte für die PC-User eine echte Bereicherung ihrer Spielesammlung sein können. ■



Bernd Zimmermann

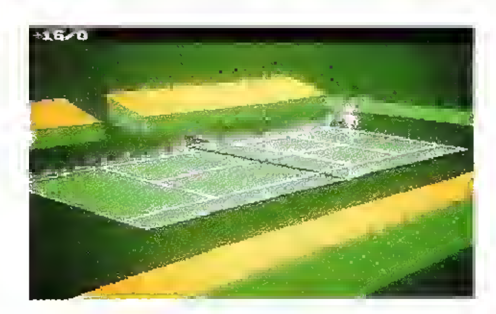
Grafik	6
Anleitung	8
Spielaufbau	9
Motivation	6
Preis/Leistung	7

INTERNATIONAL 3D TENNIS

System: Commodore Amiga, Schneider CPC, **empf. VK-Preis:** ca. 85 DM (16Bit) und ca. 55 DM (8Bit), **Hersteller:** Palace Software, England, **Muster von:** 27 / 39 / 42

Das kann auch nur mir passieren! Eine Stunde vor dem wohlverdienten Urlaubsbeginn flattern mir die Konvertierungen von einem mehr oder weniger schlechten Programm auf den Tisch: International 3D Tennis von Palace Software für Amiga und Amstrad cpc.

Die Original-Fassung dieser Simulation des Weißen Sports konnte mich ja nicht gerade begeistern, und – ich nehme es vorweg – die mir nun vorliegenden Versionen sind noch schlimmer geworden. Sowohl beim Amiga als auch beim CPC eiert der Ball genauso über das Spielfeld wie beim C-64. Beim Schneider bloß ein bißchen langsamer als beim Original und Amiga. Dafür wurde beim großen Commodore der Interlace-Mode (!) benutzt. Wofür, frage



ich mich, denn dies verursacht schon nach fünf Minuten Kopfschmerzen ohne Ende.

Die stinknormale Auflösung hätt's da genauso getan und wäre angenehmer zu spielen gewesen. Der Sound ist beim Amiga kerniger (digitalisiert), beim CPC weitestgehend mit C-64 identisch wie auch der ganze Rest. Will heißen: Laßt die Finger von diesen Versionen! ■

Hans-Joachim Amann

	Amiga/CPC
Grafik/Animation	**4/7**
Sound	**6/5**
Realitätsnähe	**7**
Motivation	**5/7**
Preis/Leistung	**4/6**

SKATE OR DIE

System: NES, **empf. VK-Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** Palcom, England, **Muster von:** Konami, Frankfurt.

Jeder von Euch kennt wohl geläufige Warnungen wie „Geld oder Leben", „Kämpf oder stirb" u.ä, die meist darauf hindeuten, daß die angesprochene Person gerade ziemliches Pech hat. Aber wer kennt den Ruf Skate or die? Ich möchte gern mal wissen, wer damals bei Electronic Arts auf *diesen* Namen gekommen ist. Irgendwie war da ein Riß in irgendeiner Schüssel, oder so...

Was soll's, Skate or Die ist jedenfalls ein urkomisches, abwechslungsreiches Skateboardspielchen mit fünf witzigen Disziplinen, die's in sich haben. Neben drei „klassischen" Disziplinen in der Halfpipe (Hochsprung, Rennen, „Abfahrt") gibt's noch zwei weniger ernstzunehmende Spielarten, in denen Ihr gegen einen miesen Skate-Punk antreten dürft. Dabei kommt es nicht nur auf fahrerisches Können, sondern ebenso auf



gute Seitenhiebe an, die der Gegner einstecken sollte. Eben diesem witzigen Konzept hat es Skate or Die zu verdanken, ein Klassiker geworden zu sein. Konami hat das Spiel blitzsauber auf das NES rübergezogen und keine Details ausgelassen. Die Grafik entspricht in etwa der C-64-Fassung, Animation und Steuerung sind einwandfrei. Sehr hörenswert ist auch der Sound, der durch tolle Drum-Sets für Stimmung sorgt. Das ist Sport à la carte für das NES! ■

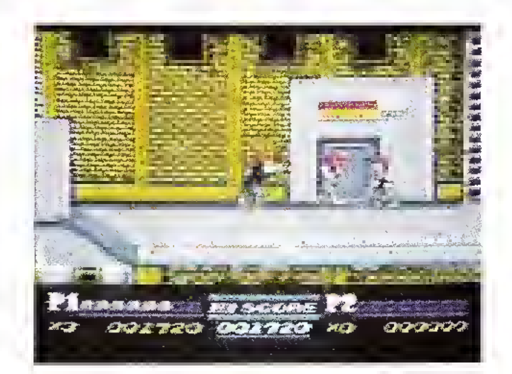
Michael Suck

Grafik	9
Sound	9
Spielablauf	9
Motivation	9
Preis/Leistung	9

DOUBLE DRAGON II

System: NES, **empf. VK-Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** Technos Japan, **Muster von:** 15

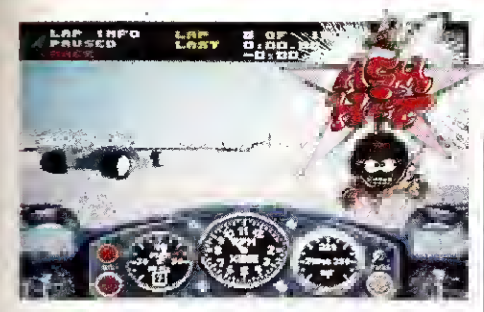
Die Technos aus Japan sind's mal wieder, die für eine heiße Prügelorgie auf dem heimischen Screen sorgen. Nach altbewährtem Strickmuster wurde die Story samt Spielgeschehen eingefädelt, besser noch: komplett abgeschrieben. Da es sich bei Double Dragon II jedoch um ein Remake aus dem eigenen Hause handelt, geht das Plagiat in Ordnung. Die Story setzt nämlich da an, wo der erste Teil endete: Der „Shadow Boss" hatte im ersten Teil die Freundin von Jimmy geklaut und wurde besiegt. Aus Rache bringt der Shadow Boss das Mädel schließlich um, Jimmy will den Kerl nun endlich kaltmachen. Gegenüber den schon früher erschienenen Computer- Umsetzungen zeichnet sich die NES- Fassung vor allem durch ein erweitertes Level-Layout aus, bei dem ein paar Jump- and-Run-Einlagen gefragt sind. Der Rest besteht aus kno-



chentrockenen und knochenzerschmetternden Tritten, Schlägen, Messerstichen und anderen Freundlichkeiten. Man kann dem Game einen gewissen Unterhaltungswert nicht absprechen, doch da der Spielablauf recht eintönig gerät und unterschiedliche Taktiken nicht gefragt sind, hält der „Spaß" nicht lange vor. Und trotzdem: Unter rein technischen Aspekten ist das Game sauber vom Automaten rübergezogen worden, das Scrolling flüssig, die Grafik angemessen. Aber kaufen...? ■

Michael Suck

Grafik	8
Sound	6
Spielablauf	7
Motivation	6
Preis/Leistung	6



Indianapolis 500

System: Amiga mit 1 MB, **empf. VK-Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Electronic Arts, **Muster von:** Simon Jeffery, Electronic Arts, **Besonderheit:** Vorab-Version, weitgehend fertiggestellt.

Und es ist *doch* möglich: INDIANAPOLIS 500 für den AMIGA. Die Programmier-Genies von ELECTRONIC ARTS haben es geschafft, die PC-Version fast 1:1 (!) auf den Amiga zu konvertieren. Die uns vorliegende Version ist bis auf die Joystick-Steuerung fertiggestellt.

Obwohl die Indi-Rennstrecke ein Rundkurs (nur mit Linkskurven) ist, kommt auch bei der Amiga-Version nie Langeweile auf. Dafür sorgen während des Rennens nicht nur über 30 Konkurrenten, sondern auch die hohe Geschwindigkeit des Programms. Sehr schnelle 3D-Polygon-Grafiken sowie eine realistische Sounduntermalung tragen ihren Teil zum irren Fahrgefühl bei. Gesteuert wird in der fertigen Version mit Keyboard, Maus oder Stick. Neben dem reinen Rennereignis gibt's auch einen Practice-Mode und eine Renn-Qualifikation. Während des Trainings hat man die Möglichkeit, am Wagen diverse Feinabstimmungen (Reifenmischung, Luftdruck, Spoiler, Stoßdämpfer,. . .) vorzunehmen, die direkt das Fahrverhalten (z.B. Kurvengeschwindigkeit) beeinflussen. All' das kann an drei verschiedenen Rennwagen ausprobiert werden. Selbst die Replay-Funktion eines Unfalles aus sechs möglichen Perspektiven fehlt nicht. Dazu kommt eine sehr gute Spielbarkeit, die INDI 500 endgültig zu einem ASM-Hit macht. Viel Spiel rund um ein Autorennen der Superlative. ■

Peter Braun

Grafik/Animation	10
Sound	10
Realitätsnähe	9
Motivation	10
Preis/Leistung	10

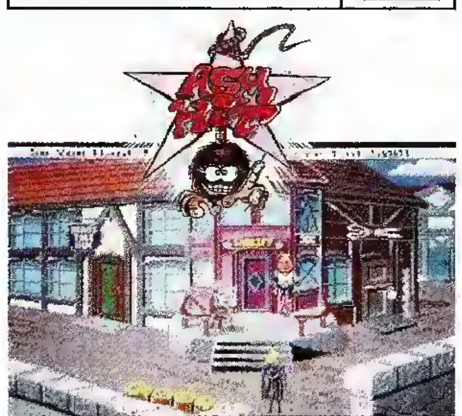
HERO'S QUEST

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 100 Mark, **Hersteller:** Sierra-on-Line, **Muster von:** 2.

Endlich ist SIERRAS märchenhaftes Grafik-Adventure HERO'S QUEST auch für den AMIGA erhältlich. Wieder dürft Ihr als Dieb, Magier oder Kämpfer losziehen. Je nach Wahl Eurer Grundfähigkeiten stehen Euch unterschiedliche Lösungswege zur Verfügung. Wer nicht klettern kann, kommt eben ums Verzweifeln nicht auf den Baum, und wer keine Magie benutzen kann, dem nützt auch der schönste Zauberspruch nichts. Zum Glück könnt Ihr beliebig viele Spielstände speichern und bekommt beim Ableben einen kleinen Tip, wie es besser zu machen ist. Ehrensache, daß es, wie im ganzen Spiel, hierbei nicht bierernst zugeht.

Ihr steuert den Helden in spe mit Maus oder Joystick und müßt Befehle und Sätze mit den Tasten eingeben. Da die Zeit automatisch läuft, gibt es eine Pausenfunktion. Der im Handbuch nicht erwähnte „rest"-Befehl sollte übrigens nur in ungefährlicher Gegend benutzt werden. Was dem PC recht ist, kann dem Amiga nur billig sein: Gemeint sind natürlich die 1:1 übernommenen Grafiken, seit jeher Sierra-typisches Ärgernis der Amiga-Besitzer. Sei's drum: Die Musikstücke sind ordentlich, das Spiel sehr liebevoll ersonnen und die Rätsel bringen Euch auch nicht gleich auf die Bäume (oder doch? s.o...). Hero's Quest ist der zauberhafte Auftakt eines Quartetts, das Ihr Euch nicht entgehen lassen solltet! ■ *Eva Hoogh*

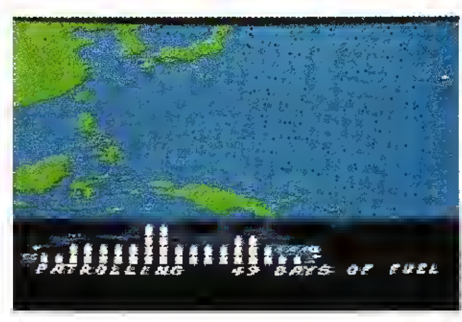
Grafik	8
Parser	7
Handlung	10
Atmosphäre	11
Preis/Leistung	10



SILENT SERVICE

System: NES, **empf. VK-Preis:** ca. 90 DM, **Hersteller:** Konami, Japan, **Muster von:** Konami, Frankfurt.

Mann, ist das Ding urig! Fast fünf Jahre nach der Erstveröffentlichung und nach Irrwegen über die BPS gibt's Silent Service endlich für das NES. Konami schnappte sich die Lizenz von MicroProse und präsentiert eine ausgereifte, gelungene Umsetzung für Nintendos Entertainment System. Das Spiel hat jedoch nichts an Reiz verloren, handelt es sich doch bei Silent Service um eine wascbechte U-Boot-Simulation. Wenn die Wasserbomben neben dem Bug einschlagen und der Captain sein Periskop ausfährt (nicht, was Ihr denkt...), gibt's Action und Stress satt. Die Instrumente müssen richtig abgelesen, die Tauchtiefe bestimmt und der Feind vernichtet werden, sonst macht's gluck-gluck, und weg war er. Wer sich an



den recht dämlichen Kriegsszenarien nicht stört, erhält mit Silent Service eine aufregende, perfekt gemachte Simulation, die über Monate hinweg Spaß macbt. An der Grafik hat Konami zwar nicht mehr viel rumgefeilt, doch das kann man den Japanern durchaus verzeihen. Der klar gegliederte, übersichtliche Spielablauf und die ungeheure Detailtreue machen den Reiz dieses Spiels aus. Warum also noch großartige optische Reize einbauen? ■ *Michael Suck*

Grafik	7
Sound	6
Realitätsnähe	10
Motivation	10
Preis/Leistung	9

CONQUESTS OF CAMELOT

System: Amiga (1 Meg; mind. Kick. 2), **empf. VK-Preis:** ca. 110 Mark, **Hersteller:** Sieraa On-Line, Coarsegold, USA, **Muster von:** United Software, Rietberg.

„PC first", ist das Motto von Sierra On-Line. Später folgen dann meist die Amiga- und ST-Versionen. Ich widme mich hier der typischen SIERRA-1:1-Umsetzung vom IBM auf den Amiga.

Grafisch gesehen ist bei Conquests of Camelot – The Search for the Grail kein Unterschied zum PC zu erkennen. Die Steuerung über die Maus ist fantastisch. Auch die verschiedenen Sounds (mittelalterliche Rocktitel) verleihen dem Adventure ein ganz besonderes Flair.

Interessant natürlich – das Gameplay. Wie bereits in ASM 7 berichtet, muß man sich zunächst in Artburs Kammer begeben und die Klamotten anziehen. Geldbeutel nicht vergessen. Die Börse wird nicht mit Creditcards, sondern mit hartem Gold, Silber und Kupfermünzen



gefüllt. Schnell noch die Gattin knutschen und unserem Gott huldigen. Dies bringt Erleuchtung und Hinweise auf den Leidensweg zum Heiligen Gral.

Der Weg unseres Helden führt uns durch ganz England bis hin über den kleinen Teich nach Jerusalem. Zwischenzeitlich wurde der Schwarze Ritter erledigt und die Lady bezirzt.

Wie schon bei der PC-Fassung muß auch hier angemerkt werden: Wer sich Adventure-Freund nennt, wäre dumm, hier nicht zuzugreifen! ■

Manfred Kleimann

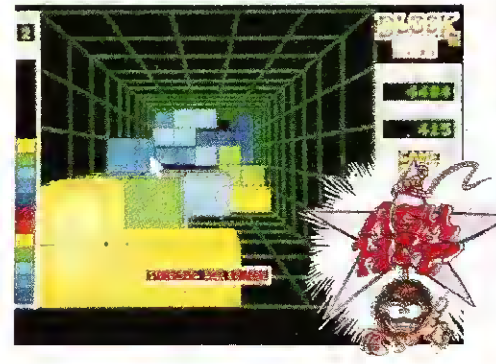
Grafik	8
Sounds	10
Parser/Steuerung	10/8
Handlung	10
Atmosphäre	10
Preis/Leistung	10

BLOCK OUT

System: Atari ST (Farbmonitor), **empf. VK-Preis:** Ca. 70 Mark, **Hersteller:** California Dreams, USA, **Muster von:** 37.

Als der amerikanische Newcomer California Dreams sein Erstlingswerk Block Out Ende vergangenen Jahres auf den Markt brachte, schlug das Spiel auf Anhieb ein wie eine Bombe. Zu Recht, denn: Das Programm war die Verfeinerung der ohnehin schon genialen *Tetris*-Spielidee. Mit seiner 3D-Variante war California Dreams nämlich noch einen Schritt weitergegangen, hatte ein gutes Konzept mit einer perfekten Ausführung gekrönt.

Nun ist das Spiel für den Atari ST erschienen; hier in groben Zügen, worum es bei Block out geht: Das Spielfeld ist ein Raum, von dem man Boden, Decke, die Seiten- und die hintere Stirnwand sieht. Auf diese Stirnwand schweben Blöcke von verschiedener Form zu, die mittels Tastatur (oder Tastatur plus



Maus) gesteuert werden können. Ebenfalls über die Tastatur können die Blöcke um die eigene Achse gedreht werden. Ziel ist es, die hintere Wand lückenlos auszufüllen. Gelingt dies, so verschwinden die Blöcke von der Bildfläche; bleiben jedoch Löcher, so stapeln sich die Blöcke nach und nach auf, und das „Game over" droht. Vergleicht man die PC- und die ST-Version, so wird man keinerlei nenneswerte Unterschiede feststellen. Fazit also: Auch für den Atari ein absoluter Knüller! ■

Bernd Zimmermann

Grafik	7
Sound	6
Spielablauf	10
Motivation	12
Preis/Leistung	11



COMBO RACER

System: Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** Gremlin Graphics, **Muster von:** 2 / 27 / 39.

Combo Racer aus dem englischen Softwarehaus Gremlin Graphics ist ein Rennspiel ganz anderer und bisher noch nicht dagewesener Art, denn bei diesem Programm „verkörpert“ der Spieler den Fahrer eines Seitenwagenmotorrads. Da in dieser Klasse ein Beifahrer (Mensch oder Computer) vorhanden sein muß, der durch geschickte Gewichtsverlagerung das Gefährt sicher durch die Kurve bringt, zählen hier besonders Teamgeist und aufeinander abgestimmtes Timing. Und: Natürlich macht’s mit einem computergesteuerten Beifahrer nicht soviel Gaudi wie mit einem Freund.

Was ist bei der ST-Fassung anders als bei der des Amiga? Eigentlich nur ganz unwesentliche Dinge. Zum einen ist der



Bildschirmausschnitt etwas kleiner, zum anderern ist das Motorengeräusch nicht digitalisiert und klingt abscheulich. Auch der Titelsound ist selbst für ST-Verhältnisse nicht gerade berauschend, doch wen interessiert’s? Berauschend hingegen ist die Geschwindigkeit des Programms, denn die hat nichts vom Original verloren, wie auch der gesamte Spielspaß. So kann ich auch beim ST den Hitstern mit Freude vergeben. ■

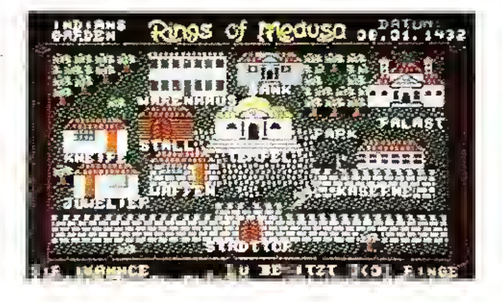
Hans-Joachim Amann

Grafik/Animation	9
Sound	6
Spielablauf	10
Motivation	10
Preis/Leistung	10

RINGS OF MEDUSA

System: C-64, **empf. VK-Preis:** ca. 50 Mark, **Hersteller:** Starbyte Software, Bochum, **Muster von:** Bomico, Frankfurt.

Nicht ohne Grund hatte The Rings of Medusa monatelang die Spitzenposition unserer Softwarehitparade inne. Nachdem die 16-Bitter erst einmal mit den entsprechenden Versionen versorgt waren, konnte sich Hersteller Starbyte endlich an die **C-64**-Umsetzung heranwagen, welche dieser Tage nun auf dem Markt erscheint. Spielerisch hat sich glücklicherweise überhaupt nichts verändert, denn The Rings of Medusa kann auch auf dem C-64 mit derselben Optionsvielfalt aufwarten, wie das beispielsweise bei der ursprünglichen ST-Fassung der Fall war. Selten gab es jedenfalls ein Strategiegame für diesen Rechner, das dem Spieler eine derart große Handlungsfreiheit bietet. Wesentlich schlechter ist der Grafik die Abmagerungskur auf 8 Bit bekommen. So verkümmerte die bildhübsche Land-



schaftsgrafik auf dem C-64 zu einer simplen Blockgrafik mit verändertem Zeichensatz. Gleiches gilt auch für die Gestaltung der Städte, wo gelungene Hintergrundgrafiken eben jener langweiligen Blockgrafik weichen mußten. Lediglich Steuerung und Sound verdienen das Prädikat gut. Die C-64-Version von The Rings of Medusa blieb weit hinter meinen Erwartungen zurück, auch wenn sie von der spielerischen Seite her an alte Traditionen anknüpft. ■

Torsten Blum

Grafik	6
Anleitung	7
Spielaufbau	11
Motivation	8
Preis/Leistung	7

LAST NINJA 2

System: Amiga, Atari ST, PC, **empf. VK-Preis:** ca. 85 Mark, **Hersteller:** System 3, London, England, **Muster von:** 27 39 42

Langsam wurde es aber auch Zeit, daß die Jungs von System 3 mit den Umsetzungen von Last Ninja 2 für die 16-Bitter herausrücken. Beginnen wir mit der **Atari ST** -Version, die im direkten Vergleich zu der brillanten Umsetzung von *Last Ninja 1* schlichtweg den kürzeren zieht. Zwar läßt die sauber und vor allem detailreich gezeichnete Hintergrundgrafik schnell das nötige Flair aufkommen, doch haben die Macher dafür an anderer Stelle eingespart. „Langweilige Musikstücke, teilweise komisch anmutende Sound FX, recht schlicht gehaltene sowie nur mittelprächtig animierte Sprites“ – soweit ein Auszug aus meiner Beschwerdeliste. Aufgrund des hohen Schwierigkeitsgrades dürfte die Motivation dennoch recht weit oben anzusiedeln sein. Beim **Amiga** zeigt sich das gleiche Bild. Allerdings gab es bei unserer Fassung außer ein paar FX nichts weiter zu hören!! Mit der **PC**-Version (CGA & EGA) werden nur die wahren Analog-Joystick-Artisten ihre Freude haben, wogegen der Rest sich höchstens an den hübschen Grafiken des ersten Levels erfreuen kann.



Die AdLib-Karte wird übrigens nicht unterstützt, freut Euch also auf eine „kleine Schauermusik“. ■

Torsten Blum

(ST/Amiga/PC)	
Grafik	9/9/8
Sound	7/8/5
Spielablauf	9/9/9
Motivation	10/10/9
Preis/Leistung	9/9/8

© IMAGE BANK, Anne MARTENS.

SIM CITY

FLUGHAFEN

FREIZEIT PARK

OPER

SHOPPING CITY

WOHNSIEDLUNG

VERWALTUNGS-ZENTRUM

SPITAL

STADIUM

Immer noch einer der Tophits

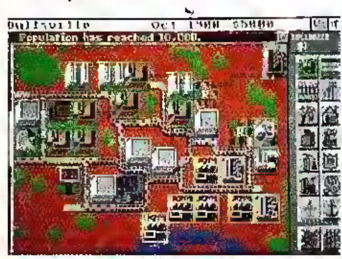
RIO DE JANEIRO 2019.

Sim City ist Macht! Sie lenken Schicksale bekannter Weltstädte, sind Planer und Politiker Ihrer Idealstadt, die rundherum lebt - durch dynamische Echtzeit-Simulation! überzeugend: Unzählige Animationen und Geräusche.



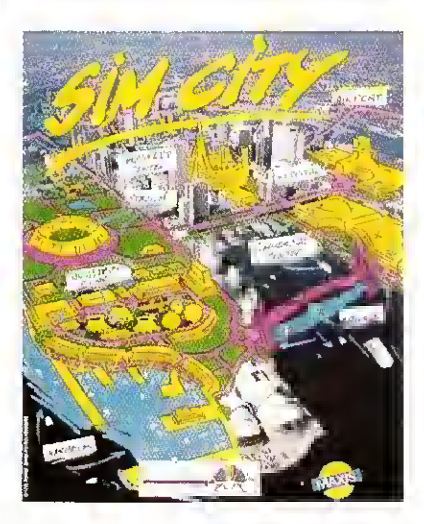


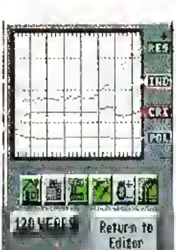
Sim City macht clever! Mit Ihrem Echtzeit-Budget verwalten, animieren, managen Sie alles, was es in der Realität gibt: Wirtschaft, Verkehr, Ökologie - sogar Katastrophenabwehr u.v.m. Alles einzigartig und packend! Erlebnisreich und lernstark zugleich! Lebendiger gehts nicht mehr am Computer...



SIM CITY

Das Computerspiel des Jahres, mit dem Sie Ihre Traumstadt der Superlative bauen und vieles mehr ...

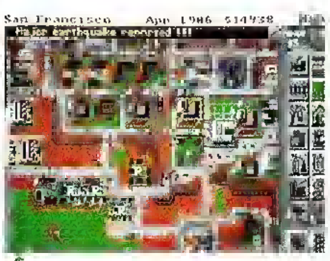






Power Play: "Dieses Programm kann ich nur jedem empfehlen!" (M. Hengst)
ASM: "Neues Konzept. Neue Ideen. Ganz neuer Schwung in der Spielewelt! Das Spiel, das zum Evergreen wird!" (M. Kleimann)
Power Play: "Wer gerne intelligente Simulationen spielt, wird Sim City lieben. Es bietet eine völlig neue Spielidee!" (A. Locker)





Vertrieb: Elbinger Straße 1, D-6000 Frankfurt/Main 90, W. Germany

Serviceline: Haben Sie Fragen zu Bomico-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spieleablauf usw.? Unsere Spiele-Experten helfen Ihnen! Mo - Fr von 15.00 bis 18.00 Uhr. Anruf genügt! Tel.: 069 / 778025







MANCHESTER UNITED

System: IBM & Kompatible, C-64, **empf. VK-Preis:** ca. 50-85 Mark, **Hersteller:** Krisalis, England, **Muster von:** 27 39 42

Eine der meines Erachtens besten Fußballsimulationen erscheint nun endlich auch für die große **IBM**-Familie sowie den **C-64**. Die Rede ist von MANCHESTER UNITED FOOTBALL CLUB aus dem Hause KRISALIS. Der „PC-MUFC" orientiert sich an den anderen 16-Bit-Versionen, so daß zumindest im Managerpart keinerlei Unterschiede auftreten dürften. Etwas anders sieht dies schon während der Spielphase aus, in der die PC-Fassung leichte „Konditionsmängel" aufweist. Abgesehen von der Videoleinwand tut sich MUFC sonst nur durch ein Ruckelscrolling, unnatürlich wirkende Sprites und ein schlechtes Handling hervor. Der „Anti-AdLib-Sound" läßt sich zum Glück abwürgen. Die Umsetzung auf den C-64 bekam MUFC recht gut, obwohl an einigen Stellen der Rotstift angesetzt werden mußte. So müßt Ihr als Trainer beispielsweise auf die digitalisierten Konterfeis Eurer Stammspieler verzichten. Die größten Veränderungen hat es freilich innerhalb der Arcade-Sequenz gegeben. An die Vogelperspektive gewöhnt man sich sicherlich schnell.



Mehr Probleme hatte ich da schon mit den Miniatur-Sprites, die kaum animiert über den Screen flitzen, zumal es um die Spielbarkeit auch nicht gerade prächtig bestellt ist. ■

Torsten Blum

(PC/C-64)	
Grafik/Animation	8/7
Sound	5/6
Realitätsnähe	8/8
Spaß/Spannung	9/9
Preis/Leistung	7/8

PIPE DREAM

System: Game Boy, **empf. VK-Preis:** Ca. 65 Mark, **Hersteller:** BPS, Japan, **Muster von:** 15

Jede Ähnlichkeit mit der Bundesprüfstelle (für jugendgefährdende Schriften) ist rein zufällig, wenn auch der japanische Producer BULLET PROOF SOFTWARE dieselbe Abkürzung benutzt wie die von uns allen so geschätzten Wächter über Moral und Sitten: BPS. Jede Ähnlichkeit zwischen dem nun für den GAME BOY erschienenen PIPE DREAM und seinem schon auf einigen Computersystemen gelaufenen Vorbild, hierzulande *Pipe Mania* betitelt, ist hingegen natürlich völlig beabsichtigt.

Nun dürfen also wieder fleißig Leitungen verlegt werden, mit dem Ziel, eine auslaufende Flüssigkeit im Rohrsystem zu bewahren. Dabei müssen verschiedenartige Teilstücke so aneinandergesetzt werden, daß die Pipeline dicht bleibt und die Flüssigkeit nicht vor Erreichen eines vorgegebenen Limits das Ende des Leitungssystems erreicht. Eigentlich beinahe überflüssig zu sagen, daß auf dem kleinen Game-Boy-Screen das Erkennen der verschiedenenTeilstücke sehr viel schwieriger ist als auf den um ein Vielfaches größeren Computermonitoren. Das hemmt natürlich den Spielfluß, läßt echte Spielfreude erst gar nicht aufkommen.

Mein Tip für Game-Boy-User also: Spart Euer Geld, oder schaut Euch nach etwas anderem um. ■

Bernd Zimmermann

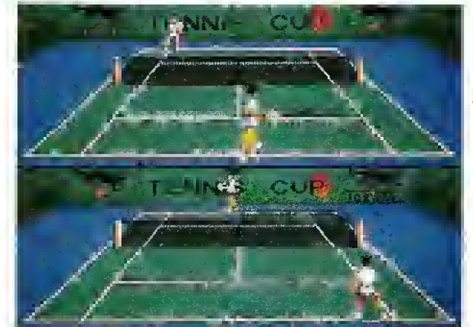
Grafik	3
Sound	8
Spielablauf	5
Motivation	4
Preis/Leistung	3

TENNIS CUP

System: PC (CGA, EGA, VGA), **empf VK-Preis:** ca. 90 DM, **Hersteller:** Loriciel, Frankreich, **Muster von:** 36

Wenn Ihr soundkartenlosen PC-User mal einen verschärften Digi-Sound anhören wollt, müßt Ihr Euch unbedingt TENNIS CUP reinziehen. Echt toll, was die Jungs da aus dem Lautsprecher rauskitzeln. Dahingegen ist das Spiel selbst nicht ganz so erfreulich. Zwar bietet Tennis Cup eine Fülle von Optionen, die es ermöglichen, nahezu alle Schlagvarianten des Tennis auszuführen, doch die Steuerung ist unendlich kompliziert.

Üben, üben, üben heißt da die Devise. Zusätzlich wird die Spielerei noch durch den gesplitteten Screen erschwert, da die Rechenleistung leicht überfordert und die Animation somit langsamer wird. Die Perspektive für jeden Spieler ist zwar top, doch wenn der



Ball umherruckelt, wird's schnell ärgerlich. Die Spielgeschwindigkeit ist übrigens nicht nur von der Taktfrequenz, sondern dummerweise auch noch von der gewählten Grafikkarte abhängig. Die höchste Spielbarkeit gibt's nur bei CGA; sollte die VGA-Karte angewählt werden, ist dringendst ein 386er sowie 'ne 16-Bit-VGA-Karte anzuraten. Aber mal ehrlich: Für die Kohle würd' ich mir lieber ein anderes Spiel zulegen. ■

Michael Suck

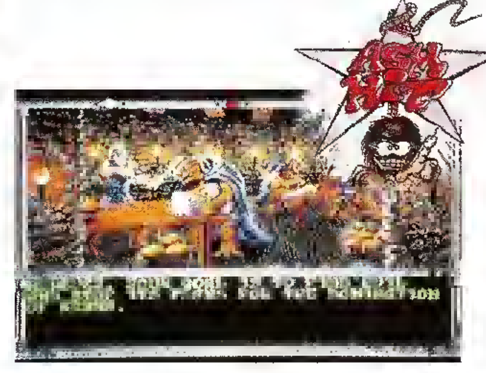
Grafik/Animation	6
Sound	10
Realitätsnähe	9
Motivation	8
Preis/Leistung	8

CHAMPIONS OF KRYNN

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. DM 90, **Hersteller:** SSI/TSR, Kalifornien, **Muster von:** 36.

Endlich gibt es das erste *Dragonlance*-Rollenspiel für den AMIGA: SSI hat seine CHAMPIONS OF KRYNN sauber umgesetzt.

Zahlreiche Neuerungen fallen gegenüber den *Forgotten Realms*-Spielen auf, unter anderem je zwei Elfen- und Zwergen-, sowie eine „Kender"-Rasse. Anstelle von Paladinen treten drei Arten von Solamnic Knights auf, auch die Magier spalten sich in zwei Arten. Ihre Fähigkeiten unterliegen nun Mondzyklen, während Kleriker je einem von sieben Göttern dienen. Die Grafik wurde gegenüber *Curse of the Azure Bonds* aufgepeppt, und Ihr könnt jetzt auch per Maus oder Joystick steuern bzw. Menüpunkte anwählen. Handbuch und Abenteurer-Log sind in Deutsch, allerdings wieder einmal lupenreif. Einsteigerfreundlich: Ihr beginnt je nach Klasse der Charaktere auf der ersten oder zweiten Erfahrungsstufe. Man kann (auch kurzfristig) zwischen fünf Schwierigkeitsgraden wählen, aber Vorsicht: Je niedriger die Stufe, desto weniger Erfahrungspunkte gibt es.



Fazit: *Krynn* ist auch auf dem Amiga ein fantastisches Rollenspiel, das sich weder Anfänger noch altgediente Kämpen entgehen lassen sollten!

Eva Hoogh

Grafik	9
Steuerung	**menügesteuert**
Handlung	10
Atmosphäre	10
Preis/Leistung	10

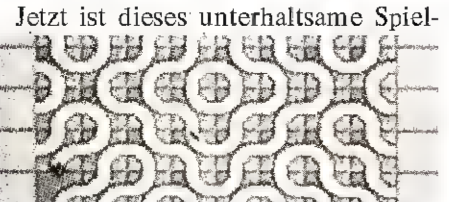
BLODIA

System: Game Boy, **Empf. VK-Preis:** ca. 65 Märker, **Hersteller:** Tonkin House, Japan, **Muster von:** 15.

Bei einem Rundgang über den Jahrmarkt kann man einfach nicht umhin, ein Los an dieser so verlockend aussehenden Bude zu erstehen.

Es ist nur einen Trostpreis wert, und der besteht meist aus einem dieser grellorangen Täfelchen, auf denen sich verschiebbare Kästchen befinden, die zusammengesetzt ein Bild oder eine Zahlenreihe ergeben. Genau dieses Spielprinzip kann seit geraumer Zeit auf einem Modul gespeichert für die PC Engine erworben werden. Um mehr Spannung ins Spiel zu bringen, ist BLODIA zusätzlich mit einigen Schwierigkeiten ausgestattet. Hier müssen nämlich Rohrstücke aneinandergesetzt werden, durch die eine Kugel rollen soll. Diese setzt sich kurz nach Beginn des Games in Bewegung, um den Spieler auf diese Art und Weise unter enormen Zeitdruck zu setzen.

Jetzt ist dieses unterhaltsame Spielchen auch für den **GAME BOY** erhältlich. Qualitätsmäßig sind beim Game Boy im Gegensatz zur PC Engine keinerlei Abstriche zu machen, außer, daß auf einem erheblich verkleinertem Bildschirm gespielt wird. Denn: Grafik und Sound gaben auch beim „Großen" nichts her. Diese beiden Punkte spielen bei Blodia allerdings eine weniger große Rolle, vielmehr kommt es hier auf Spielspaß und -ablauf an.



Sandra Alter

Grafik	3
Sound	3
Spielablauf	7
Motivation	8
Preis/Leistung	6

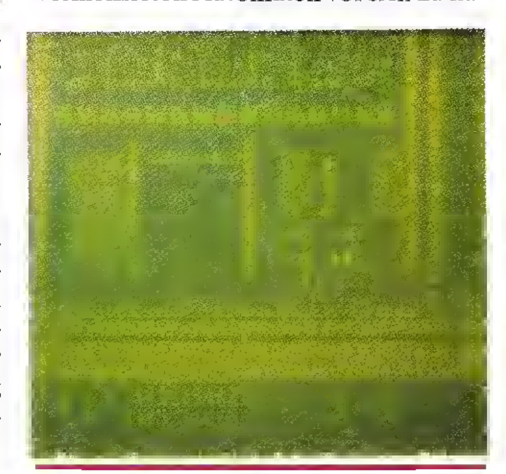


DOUBLE DRAGON

Gameboy, empf. VK- Preis: ca. 65 DM, Hersteller: Technos Japan, Japan (har har...), **Muster von:** 15

Rache ist süß! Dies und nichts anderes ist das Motto von DOUBLE DRAGON, jenem Klassiker der Prügelspiele, das ein neues Zeitalter in den Spielhallen einläutete. Logisch, daß dieses Spiel auf nahezu jeden Rechner umgesetzt wurde, den Gameboy nunmehr eingeschlossen.

Im Spiel geht's um die klassische Form des Kidnapping, denn irgendsoeinem armen Kerl wurde das Girlfriend verschleppt – der Kampf ist eröffnet. Unser Strohwitwer muß sich durch vier Missionen kämpfen und dabei kräftig die Muskeln spielen lassen. Es wird geboxt, getreten, mit Messern, Öltonnen und vielem mehr geworfen, gestöhnt, geächzt usw usw. Und das Schöne daran ist, daß TECHNOS fast eine 1:1-Umsetzung geglückt ist! Wären die Grafiken farbig, könnte man glatt meinen, einen verkleinerten Automaten vor sich zu haben. Hinzu kommt, daß sogar die Animation und der gesamte Spielablauf mit dem Automaten übereinstimmen; das Levellayout ist dagegen leicht geändert worden. Der Schwierigkeitsgrad ist etwas abgeschwächt worden, was der Spielbarkeit aber guttut. Sogar an den Zwei-Spieler-Modus wurde gedacht, sofern zwei Gameboys zur Verfügung stehen.



Wenn Ihr auf Beat-em-up's steht, ist Double Dragon eindeutig die erste Wahl! ■

Michael Suck

Grafik	10
Sound	10
Spielablauf	8
Motivation	8
Preis/Leistung	8

ESCAPE FROM THE PLANET...

System: C-64, empf. VK-Preis: ca. 50 DM, **Hersteller:** Tengen/Domark, England, **Muster von:** Bomico, Frankfurt.

Und wieder ein Spiel zum Weichwerden: Nicht nur der ellenlange Titel ESCAPE FROM THE PLANET OF THE ROBOT MONSTERS reizt zur feuchten Aussprache, nein, die gründlich mißratene Umsetzung dieses 16-Bit-Hits für den C-64 ist schuld an diesem tränenreichen Test. Dabei hätte alles so schön sein können: Irgendein Prof muß von zwei Space-Guys aus der Gewalt der Roboter-Monster befreit werden, die den Planeten X besetzt und die Einwohner versklavt haben. Für die Befreiung der Geiseln gibt's Energie, gespielt wird in verschiedenen „Fabriken" (=Levels), in denen natürlich Endmonster nicht fehlen. Immerhin: Das Scrolling ist den Konvertierern ohne große Fehler geglückt. Nun ja, der Bildschirminhalt scrollt zwar etwas spät und unterbindet derweil jegliche Animation, aber der Spielfluß bleibt einigermaßen erhalten. Wesentlich störender sind da schon die winzigen Sprites, die sich recht armselig vor den Backgrounds ausmachen, welche ebenfalls eher dem Spectrum-Monochrom-Look gleichen. Tja, und da die Sprites so klein sind und die Steuerung so ungenau ist, wird die Befreiungsaction ganz schön öde bis nervig. Den Vogel schießt der Sound ab: Die Titelmelodie ist elend kurz und einfallslos, die Game-on-Sounds klingen nach dem fehlgeschlagenen Versuch, mal 'nen neuen Stil zu wagen. Paßt also super zum ganzen Spiel... ■



Michael Suck

Grafik	5
Sound	3
Spielablauf	5
Motivation	4
Preis/Leistung	4

SKI OR DIE

System: C-64, empf. VK-Preis ca. 50 Mark, **Hersteller:** Electronic Arts, England, Muster von: **Electronic Arts.**

Den sportbegeisterten **C-64**-Usern dürfte ein heißer Herbst bevorstehen, schließlich hat ELECTRONIC ARTS endlich die Konvertierung von SKI OR DIE fertiggestellt. Im Vergleich zur PC-Version zieht sich die Umsetzung auf den C-64 äußerst gut aus der Affäre. Zugegeben, die fünf Disziplinen ähneln vom Aufbau her sehr dem Vorgänger *Skate or Die*, doch tut dies der Spielfreude keinen Abbruch. Gerade die Disziplinen, bei denen Ihr mit Eurem Kumpel gleichzeitig an den Start gehen könnt, lassen viel Spaß aufkommen. Äußerst lustig geriet auch das muntere Schneeballwerfen, ein „friedlicher" *Cabal*-Verschnitt. Die Grafiken wurden allesamt recht ordentlich und zudem mit Liebe zum Detail gezeichnet. Die Sprites fielen dagegen eine Spur zu mickrig aus, wie auch die Animation nicht gerade zu den Stärken von Ski or Die zählt. Am Scrolling gibt's glücklicherweise nichts zu kritisieren, von den üblichen Ruckeleinlagen einmal ganz abgesehen. Erfreulich schnitt auch die musikalische Untermalung der einzelnen Disziplinen ab, da fast jede „Sportart" ihren eigenen Sound besitzt. Dazu gesellen sich ferner ordentliche Sound FX. Alles in allem scheint mir daher der ASM-Hitstern mehr als nur gerechtfertigt. ■

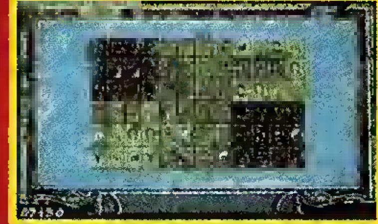


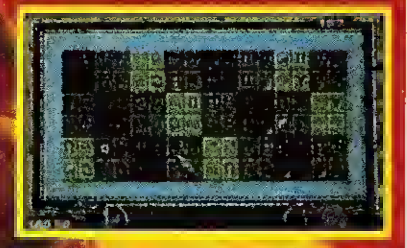
Torsten Blum

Grafik/Animation	9
Sound	9
Spielablauf	11
Motivation	11
Preis/Leistung	10

SARAKON

Für den Einen geht Wissen über Tugend,
Für den Anderen ist Tugend,
dem Wissen entsagen.





...ie die wahre Kraft Ihrer Ge...

...Sie sich auf die Probe, wiese...
...hen Sie Fehler?
Die Lösung ist oft zum Greifen nahe
und oft, sehr oft wird es Ihnen nicht ge-
lingen.
Aber geben Sie nicht auf - Spielen Sie
SARAKON!
Eine Herausforderung, die Sie ...
... sollten!

...IGA

ATARI ST / MONO

C 64, PC 3½/5¼

Vertrieb: Bomico

Vertrieb: BOMICO
Elbinger Straße 1
6000 Frankfurt a. Main 90

BOMICO Serviceline
Schriftliche Informationen nur gegen Rückporto

BOMICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bomico Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spielexperten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt:
Tel. 069/778025

Starbyte Software, Nordring 71, 4630 Bochum 1, Tel. 0234/680460, Fax 0234/680497

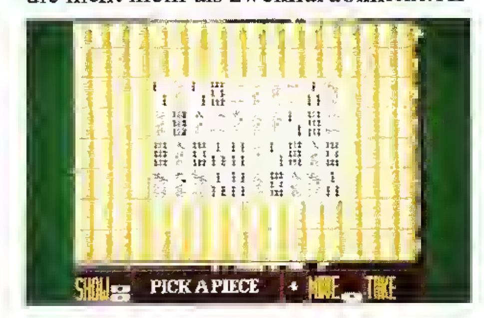
LIN WU'S CHALLENGE

System: Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 70 Mark, **Hersteller:** Lasersoft, Hamburg, **Muster von:** 2.

Oh, Mann! LASERSOFT hat wirklich ein paar Pennohren beschäftigt. Vielleicht liegt es auch am Quecksilber, das sich derzeit in unseren Thermometern bis nahe an die 40 heranschleicht. Aber schließlich müssen wir alle arbeiten. Uns ASMlern tropfen die Gedanken dieser Tage nur so aus dem Hirn – aber sie tropfen! Im Gegensatz dazu hat sich's bei Lasersoft anscheinend ausgetropft.

LIN WU'S CHALLENGE auf den Markt zu bringen, war eigentlich schon 'ne Oberdreistigkeit. Nicht, weil das Game besonders schlecht ist, sondern weil es bestimmt kein blöder Zufall ist, daß es dem Automatenspiel *Match it* gleicht wie ein Ei dem anderen.

Aufgebaut sind die Games wie das gute alte Memory. Anstelle von Karten werden bei „L W C" *Mah Jongg*-Steine benutzt, die allerdings nicht verdeckt sind. Nun gilt es immer zwei gleiche Steine durch eine Linie zu verbinden, die nicht mehr als zweimal abknickt. Alles schön und gut, und echte Suchtis können sich bestimmt stundenlang damit beschäftigen.



Von der Umsetzung auf den ST kann man dies jedoch nicht mehr behaupten. Hier haben die Hamburger in einem Punkt kläglich versagt: „L W C" für den ST läßt sich nur über Tastatur steuern. Ein kleiner rosa Zettel in der Packung weist auf dieses (einzige) Manko hin. Ich für meinen Teil kann mit diesem Game nichts mehr anfangen, denn hier ist es doch wohl die Schnelligkeit, die gefragt ist! ■ *Sandra Alter*

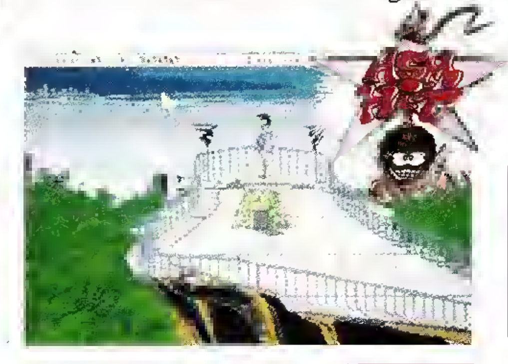
Grafik	8
Anleitung	8
Spielaufbau	7
Motivation	4
Preis/Leistung	5

LEISURE SUIT LARRY III

System: Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 120 Mark, **Hersteller:** Sierra On-Line, USA, **Muster von:** 2 / 27 / 39

Nun ist er wieder auf den Socken, charming Larry Laffer, und auch auf dem ATARI ST macht er eine für seine Verhältnisse ganz passable Figur. LEISURE SUIT LARRY III (Untertitel: Passionate Patti in Pursuit of the Pulsating Pectorals) treibt nun also auch auf dem großen Atari sein Unwesen, stellt den Damen nach und taumelt von einer Katastrophe in die andere.

Wieder ist Larry in Schwierigkeiten. Seine bessere Hälfte wirft ihn wegen einer anderen Frau aus dem Haus, sein Boss entläßt ihn aus der Firma. Zu allem Überfluß wird Larry von liebestollen Amazonen in den Urwald verschleppt und dort gefangengehalten. Hier bietet sich dem Spieler zum erstenmal in einem Sierra-Adventure die Gelegenheit zu einem Rollentausch, denn in Gestalt der „Passionate" Patti soll versucht werden, Larry aus seiner mißlichen (?) Lage zu befreien. Reichlich Stoff also für ein weiteres Super-Adventure gewohnt guter Sierra-Qualität, dessen ST-Version der PC-Fassung in nichts nachsteht. Lediglich die Grafiken hätte man hier und da ein wenig besser für den ST modifizieren können; ansonsten aber ist Spielspaß für Wochen und Monate auch hier vorprogrammiert. ■



Bernd Zimmermann

Grafik	9
Parser	10
Handlung	11
Atmosphäre	12
Preis/Leistung	11

CYBERBALL

System: Sega Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 120 DM, **Hersteller:** Sega, **Muster von:** EC Electronics, München.

Mit der Automaten-Umsetzung der Robo-Football-Schlacht CYBERBALL hatte sich Englands Konvertierungs-Duo *Domark/Tengen* seinerzeit zielsicher in die Nesseln gesetzt. Wie wird es SEGA mit der MEGA-DRIVE-Umsetzung ergehen?

Ähnlich, denn American Football ist den meisten „Krauts" so unverständlich wie den „Amis" unser Fußball. Weder die japanische Anleitung noch die ersten zaghaften Probespiele brachten den erhofften Durchblick. Es geht mit sechs kampfstarken Robotern zu einer futuristischen Materialschlacht auf einen 100-Yards-Rasen. Dort muß versucht werden, den Spielball hinter die gegnerische Linie zu bugsieren. Blechhaufen, Crashs mit dem Gegner und scheinbar endloses „Hängenbleiben" in einer Spielzone gehören ebenso zur Tagesordnung wie Offensiv- und Defensiv-Spieltaktiken sowie Time-Outs, Pässe und Runnings.



Grafik und Sound bleiben weit hinter den Erwartungen zurück. Der stockende Spielablauf tut ein übriges, um ein spannendes und flüssiges Spiel zu verhindern. Den deutschen Usern – siehe oben – wird dieser Sport-Zwitter kaum Freude bereiten. ■ *(pb)*

Grafik/Animation	6
Sound	5
Spielablauf	5
Motivation	3
Preis/Leistung	3

POWERBOAT USA



System: Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 85 Mark, **Hersteller:** Accolade, USA, **Muster von:** United Software, Rietberg.

Es ist alles beim alten geblieben! D.h. nicht ganz – Die Sicherheitsabfrage hat sich geändert bzw. die Eingabe des korrekten Codes. Der wird nämlich jetzt mit der Maus auf einer Zahlenleiste angeknipst. Aber wenn interessiert das schon?

Also zur Sache, Ihr Sprites ('tschuldigung, aber schließlich sind wir ja alle nur Sprites in der großen kosmischen Datenbank): Es geht um Power Boat USA, das ich erst neulich und auf genau dieser Realitätsebene exklusiv für die Allgemeine Schläfer Mannschaft, kurz ASM genannt, getestet habe. Wenn mich mein bionischer Memoryspeicher nicht täuscht, lief der Test auf einem IBM und dem good old C-64. Auf Ersterem kam die Sache ganz gut, was man von Zweiterem nicht behaupten konnte. Egal, fact ist, daß die ST-Version im großen und ganzen in puncto Qualität der IBM-Version gleichkommt. Bis auf den Sound, der beim Atari besser geworden ist (allerdings nicht wesentlich, die V8's klingen immer noch wie Blechbüchsen), erhalten alle anderen Bewertungspunkte die gleichen Noten. Man hat das Game einfach 1:1 übernommen, ohne die Möglichkeiten des ST auszunutzen. So sind die Bootsprites immer noch recht popelig, und die Landschaftsdarstellung hat auch keinen Boost bekommen. Der Spielspaß ist aber der gleiche geblieben, und nur das zählt ja in the end – oder nicht?

Klaus 'Cruiser' Segel

Bewertung	
Grafik/Animation	8
Sound	5
Realitätsnähe	8
Motivation	8
Preis/Leistung	8



Thunderbird

Software

der dynamische, schnelle und immer aktuelle

Softwareversand

Testen Sie unsere Vorzüge und staunen Sie, wie bei uns die Post abgeht!!!

AMIGA

Titel	Preis
Adidas Champ. Football	69,95
Asterix Op. Hink.	69,95
Batman the Movie	69,95
Castle Master	69,95
Clown o' Mania	52,95
Cyberball	52,95
Darius	69,95
Drakkhen	84,95
Emlyn Hughes Int. Soc.	69,95
E.S.S	84,95
F-29 Retaliator	69,95
Future Wars	69,95
Full Metal Planet	69,95
Ghost and Goblins	52,95
Hard Drivin	55,95
Heroes	84,95
Invest	74,95
Ivanhoe	69,95
Jumping Jackson	52,95
Klax	52,95
Kult	69,95
Logo	74,95
Lost Patrol	69,95
Midnight Resistance	69,95
North and South	69,95
Pictionary	74,95
Rainbow Island	69,95
Rings of Medusa	74,95
Sarakon	74,95
Shadow Warriors	69,95
Sim City	79,95
Sim City Terrain Editor	44,95
Sly Spy	69,95
Soccer Manager Plus	44,95
Tie Break	74,95
Table Tennis	52,95
Welltris	69,95

IBM PC

Titel	Format	Preis
Asterix Op. Hink.	3.5/5.25	69,95
Castle Master	3.5/5.25	84,95
Cyberball	3.5/5.25	69,95
Drakkhen	3.5/5.25	84,95
E.S.S	3.5/5.25	99,95
Full Metal Planet	3.5/5.25	74,95
Ghost and Goblins	3.5/5.25	74,95
Hard Drivin	3.5/5.25	74,95
Klax	3.5/5.25	69,95
Kult	3.5/5.25	69,95
Legend of Djel	3.5/5.25	52,95
Logo	3.5/5.25	74,95
North and South	3.5/5.25	74,95
Pictionary	3.5/5.25	74,95
Rings of Medusa	3.5/5.25	74,95
Sim City	3.5/5.25	84,95
Sim City Terrain Editor	3.5/5.25	44,95
Tie Break	3.5/5.25	74,95
Toobin	3.5/5.25	64,95

Großer Wettbewerb !!!!!!

Wer findet den witzigsten Namen für unseren WUNDERVOGEL. Die Einsender der drei schönsten Namen für unseren kleinen "Thunderbird" erhalten jeweils ein Orginal, welches von dem entsprechendem Programmierer signiert wurde.
Viel Spaß beim Grübeln!!!!!!!
Einsendeschluß ist der 31.10.1990

ATARI ST

Titel	Preis
Adidas Champ. Football	69,95
Asterix Op. Hink.	69,95
Batman the Movie	52,95
Castle Master	69,95
Clown o' Mania	52,95
Cyberball	52,95
Darius	52,95
Drakkhen	74,95
Emlyn Hughes Int. Soc.	69,95
E.S.S	84,95
F-29 Retaliator	69,95
Full Metal Planet	69,95
Future Wars	69,95
Ghost and Goblins	55,95
Hard Drivin	55,95
Heroes	84,95
Invest	74,95
Ivenhoe	69,95
Jumping Jackson	52,95
Klax	52,95
Kult	69,95
Legend of Djel	52,95
Logo	74,95
Logo (mono)	74,95
Lost Patrol	69,95
Midnight Resistance	69,95
North and South	69,95
Pictionary	74,95
Rainbow Island	52,95
Rings of Medusa	74,95
Rings of Medusa (mono)	74,95
Sarakon	74,95
Shadow Warriors	52,95
Sly Spy	52,95
Sim City	84,95
Soccer Manager Plus	44,95
Table Tennis	52,95
Tie Break	74,95

Katalog gegen einen mit DM 1.60 frankierten Rückumschlag. Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.
Versandkosten: DM 6.50 inkl. Sicherheitsverpackung ——————— Eilpostzuschlag DM 6.50
WICHTIG!!!!! unbedingt Computertyp und, falls erforderlich, Diskettenformat (3.5 oder 5.25) angeben.

THUNDERBIRD SOFTWARE SIEMENSSTR. 18 D-4630 BOCHUM
Inh. N. Radojewski HOTLINE: 0234/15879

TECHNO-BALLEREI BEI TRONIC!!!



Titel: Air Supply, **System:** Atari ST (getestet), Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 45 DM, **Hersteller:** Magic Bytes, Gütersloh, **Muster von:** Hersteller.

Sechs Leben, Ladespiel (Space Invaders), Smart Bombs, Farbvariationen, Zweifachsteuerung (Joystick oder Tastatur), Scrolling (Tempo variabel), Two-Player-Mode, Musi und FX (gleichzeitig oder jeweils allein). Extras: Extraleben, Extrapunkte, zwei Escorten, Schuß nach vorn und hinten, Laser, Benzeng, Mehrfachschuß, Schutzschild, Big Blaster, Ersatzteile. Dies alles hat sich MAGIC BYTES für ihr neuestes Ballergame AIR SUPPLY einfallen lassen.

Air Supply ist technisch perfektioniert. Die Steuerung funktioniert tadellos, das Scrolling ist schon fast gasförmig, statt flüssig. Natürlich gibt es auch bei diesem Game Missionen zu erfüllen. Neun an der Zahl und das in jedem der fünf Level. Der Spieler befindet sich in der Rolle eines Piloten, der dafür Sorge zu tragen hat, Notpakete in Krisengebiete zu befördern.

Schöne, im Detail gezeichnete Sprites, in Form von Jets, Bombern, Hubschraubern und Jägern schießen, kreisen ein und verfolgen, als ob es nichts anderes gäbe, außer Dich zu verfolgen – zu eliminieren!

Gestartet wird dieses waghalsige Unternehmen auf einer Rollbahn (wo auch sonst?). Dort wird das Flugzeug vor dem Start aufgetankt, mit Paketen, aber auch Smart-Bombs versorgt. Hier kann zwischendurch auch gelandet werden, falls die Vorräte des Fliegers zur Neige gehen sollten.

Anstelle von Leuchtfeuern hat man rechteckige Tafeln mit der Aufschrift „HELP" aufgestellt, um sich bemerkbar zu machen. Die abgeworfenen Pakete müssen genau auf diese Tafeln treffen, um anzukommen.

Das Fassungsvermögen an Versorgungspaketen ist begrenzt. Zu früh oder zu spät abgeworfene Pakete bedeuten einen unnötigen Rückflug zur Rollbahn und somit das Risiko, daß eigene Leben aufs Spiel zu setzen.

Selbst über die ungeliebte Wartezeit während des Ladens hat man sich Gedanken gemacht. So ist ein Zwischenspielchen zum „Einballern" entstanden: *Space Invaders.*

Es besteht jedoch die Möglichkeit, die Farbe mit Taste „C" zu verändern. Die Palette reicht hier von Blau, Grün, Grau bis hin zu Rot, jeweils nochmal in verschiedene Abstufungen unterteilt.

Warning: Only for Experts!!! ■

Sandra Alter

Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	7
Motivation	9
Preis/Leistung	8

SCHICHTARBEIT

Titel: Sarakon, **System:** Atari ST (getestet), Amiga, IBM PC, C-64, **Empf. VK-Preis:** ca. 75 Mark (16bit), ca. 50/40 Mark (C-64, Kass./Disk), **Hersteller:** Starbyte Software, Bochum, **Muster von:** Hersteller.

Wer Mah Jongg nicht kennt, ist selbst schuld. Wer es aber kennt, der weiß sicber auch, daß es von dem Grundprinzip schon zahlreiche Variationen gegeben hat. STARBYTE beschert uns nun eine weitere, die im wesentlichen auf dem von der Spielhalle her bekannten *Match it* basiert. Die Idee von SARAKON ist folgende: Zueinandergehörige Spielsteine müssen paarweise vom Brett entfernt werden. Dabei müssen sie entweder direkt aneinander angrenzen, oder sie müssen so frei liegen, daß sie durch eine gedachte Linie mit maximal zwei Ecken miteinander verbunden sind.

Die Bochumer haben nun im wesentlichen eine Veränderung vorgenommen, daß nämlich das Spielgeschehen in drei Ebenen stattfindet. Dies bedeutet, daß stellenweise bis zu drei Steine übereinander aufgestapelt sind. Dies erschwert natürlich die gestellte Aufgabe, alle Steine innerhalb eines vorgegebenen Zeitlimits abzuräumen, noch zusätzlich. Zeit kann man allerdings hinzugewinnen, wenn man die blinkenden Steine vom Feld entfernt. Zeitbonus bringen aber auch die animierten Symbole (Schmetterlinge, Seepferdchen etc.), die allerdings erst in den höheren Levels erscheinen.

Von Beginn hat man zwei „Freiklicks" (rechte Maustaste). Diese sollte man allerdings erst dann einsetzen, wenn man überhaupt nicht mehr weiterkommt. Ein schweres Manko des Programms ist, daß das Erkennen gleicher Symbole ungeheuer schwierig ist. Zuviele, oft sehr ähnliche Symbole wurden verwendet; farbliche Unterschiede gibt es nicht. So werden die Augen arg strapaziert, wobei allerdings anzunehmen ist, daß die grafische Darstellung auf dem Amiga besser ausfallen dürfte.



Insgesamt ist Sarakon ein Programm mit wenig neuen Ideen, das trotzdem seinen Reiz hat. Allerdings dürfte die ungenügende grafische Darstellung so manchem den Spielspaß schnell verderben. Am besten, Sie testen! Mit anderen Worten: Vor dem Kauf unbedingt erst anschauen. ■

Bernd Zimmermann

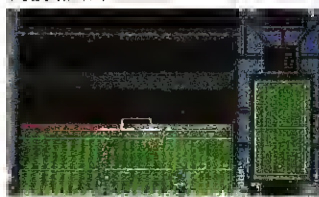
Grafik	7
Handhabung	9
Spielaufbau	8
Motivation	6
Preis/Leistung	6

Ein Andi Brehme auf dem Cover ...

Titel: International Soccer Challenge, **System:** Atari ST (nur Farbe), **empf. VK-Preis:** ca. 75 Mark, **Hersteller:** Microstyle, England, **Muster von:** Microstyle.

... macht noch lange kein gutes Fußballspiel aus – so lautet jedenfalls (vorab) mein Fazit zu INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE (ST-Version) vom englischen Hersteller MICROSTYLE. Der erste große Hammer kommt schon kurz nach Laden des Spieles auf Euch zu, wenn Ihr nämlich feststellen werdet, daß ISC nur für einen (!) Spieler zugeschnitten wurde. Über diesen Schock vermag auch nicht die „Optionsvielfalt" dieses Sportspieles hinwegzuhelfen. So steht zu Beginn die Wahl zwischen einer Teilnahme am WM-Turnier oder an der Superliga an, die sich übrigens aus 16 europäischen Spitzenklubs zusammensetzt.

Einen wahren Paukenschlag verspricht Microstyle mit der Spielgrafik von ISC. Schon der Vorspann mit dem Einlauf der beiden Mannschaften, der ähnlich wie der ARD-Sportschau-Spot gehalten wurde, wirkt imposant. Doch der eigentliche Clou steckt in der während des Spieles verwendeten Perspektive. Im Gegensatz zu den zahlreichen anderen Vertretern dieses Genres zeigt die „Compu-Kamera" das Geschehen nicht etwa von der Tribüne oder der Vogelperspektive aus, stattdessen sitzt sie dem ballführenden Spieler regelrecht im Nacken. Ihr verfolgt das Spiel also direkt vom Spielfeld aus, so daß natürlich echte „3D-Atmosphäre" aufkommt. Sicherlich eine gute Idee, jedoch begingen die Macher von ISC den Fehler, nicht den ganzen Screen zur Darstellung des Spielgeschehens zu verwenden. So wurde (aus Geschwindigkeitsgründen?) knapp ein Viertel des Bildschirmes für Übersichtsradar und Spielstand verschwendet.



Besonders gut gefiel mir die Animation der hübsch gestalteten Spielersprites, die alles bisherige in den Schatten stellt. Selten gab es derart realistische Bewegungsabläufe zu sehen. Einziges Manko hierbei: Die Überlagerung der Sprites stimmt nicht immer, so daß es in manchen Situationen den Anschein hat, als würde der eine Spieler dem anderen auf dem Kopf herumtrampeln.

Einen Tiefschlag leistete sich Microstyle allerdings mit dem Sound, der das Prädikat „stümperhaft" verdient. Gleiches gilt übrigens für die FX.

Von der spielerischen Seite kann ISC zum Glück wieder an Boden gut machen. Außer spektakulären Aktionen (Fallrückzieher etc.) könnt Ihr in diesem Game allerhand auf dem Rasen anstellen. Neben Fouls „kennt" das Microstyle-Produkt Ecken, Einwürfe, Elfer sowie Freistöße. Trotz alledem will keine rechte Spielfreude aufkommen. Abgesehen von den schon genannten Gründen liegt dies an einigen Ungereimtheiten „spielerischer Natur". ■ *Torsten Blum*

Grafik/Animation	7
Sound	4
Realitätsnähe	8
Motivation	5
Preis/Leistung	5

Matrizenmumpf



Titel: Matrix Marauders, **System:** Amiga (tested), Atari ST, **empf. VK-Preis:** 65 DM, **Hersteller:** Psyclapse, Liverpool, UK, **Muster von:** Psygnosis.

„Ein völlig neues Spielkonzept ... , superschnelles 3D Rennspiel ..., drei Mannjahre Entwicklungszeit ...", steht in der Anleitung zu MATRIX MARAUDERS von PSYGNOSIS zu lesen. Wie so oft in der Software-Branche nur große Worte und nichts dahinter. Der Anfang des Games kommt ja noch ganz gut. So können zunächst einmal Zusatzwaffen gekauft werden, die mit einer leichten Eigendrehung ins Bild gescrollt werden. Ein wirklich guter Effekt, zumal die Waffen sehr realistisch gezeichnet wurden.

Nach der Auswahl geht's zum Spiel. Man findet sich auf einer aus Polygonen bestehenden Spielfläche wieder, auf der diverse Objekte (Fuel, Speed-Up, Radar etc.) verstreut sind, die aufgesammelt werden sollten. „Außergewöhnliches" Ziel der ganzen Sache ist die Eliminierung aller Gegner und die damit verbundene Säuberung der nächsten Level. Die Enemies, die ebenfalls aus Polygonen bestehen, sind zahlreich und flink und mit den Standardwaffen (Kanone, Smart Gun) schwierig zu treffen. Dafür treffen die Gegner umso besser, was schnell zum Exitus führen kann.



Die Steuerung des Gleiters wird per Joystick ausgeführt, die Waffenauswahl läuft über die linke Maustaste und andere Aktionen, wie beispielsweise ein Bombenabwurf oder das Einlocken auf den Feind, via Tastatur.

Weder die Spielidee noch die Vektor-Grafik von Matrix Maurauders ist ein Höhepunkt. Da auch der Sound nur befriedigend ist, erhält das Spiel das Prädikat „nicht empfehlenswert". ■

Cruiser

Grafik	5
Sound	5
Spielablauf	4
Motivation	4
Preis/Leistung	4

BLICKPUNKT

Dieses Motto sollte sich auch der englische Hersteller DOMARK zu Herzen nehmen, denn ein „Nachfolger“ des althekannten *Supersprint* war nun wirklich nicht vonnöten. Sei's drum, die Vorahversion von BADLANDS (ührigens waren die selhen Programmierer am Werk) auf dem Atari ST zeugte jedenfalls von nur wenigen Neuerungen. Am eigentlichen Spielprinzip hat sich heispielweise üherhaupt nichts geändert. Wieder einmal gilt es nämlich, mit wahren Mini-Flitzern „screengroße“ Parcours (hislang acht an der Zahl) möglichst schnell und unbeschadet zu durchqueren. Nehen den natürlichen Hindernissen solltet Ihr auch jederzeit Eure heiden Konkurrenten im Auge behalten, die auf Euren Sieg aus sind. Allerdings hahen es die Macher von Badlands versäumt, den Multi-Player-Adapter zu nutzen, so daß höchstens zwei Spieler gleichzeitig an den Start gehen können. Selhstverständlich erwarten Euch mit den Compu-Drivern ehenhürtige Gegner, die spätestens im fünften Level voll aufdrehen.



„Öfter mal was Neues“

Für Siege hzw. neue Rundenrekorde werden dem Spieler ührigens vergoldete Schrauhenschlüssel „verahreicht“. Mit Hilfe dieses universellen Zahlungsmittels könnt Ihr nun vor Beginn eines neuen Rennens in einem Shop kräftig zulangen, um etwa Euer Gefährt aufzumotzen (Turho, Geschwindigkeit, Reifen). Den aggressiveren Autofahren unter Euch sei gesagt, daß sie nicht auf ihre, wenn auch spärliche Bordhewaffnung (Raketen, Schutzschilder) verzichten hrauchen. Die Missiles, zerhröseln wirklich „alles“, egal oh Gegner oder Randhehauung.

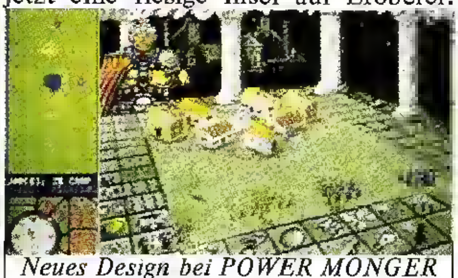
Bei der Grafik konnte ich gegenüher Supersprint leider nur einige kosmetische Korrekturen feststellen, um die ganze Sache einmal etwas üherspitzt auszudrücken. Nichtsdestotrotz zeugen die diversen Pisten von Badlands von hohem Detailreichtum. Zudem wurden sie allesamt äußerst ahwechslungsreich in Szene gesetzt, zum Teil heinhalten sie auch hewegliche Hindernisse. Der 3D-Effekt kommt trotz Vogelperspektive durch das Spiel von Licht und Schatten recht gut zum Tragen. Besonders nervig fielen dagegen die Musi sowie die Sound FX aus, die weit hinter gängigem ST-Niveau zurückhleihen. Bis zur entgültigen Version sollte folglich noch ein gehöriges „Sound-Lifting“ vollzogen werden. Warten wir es ah!

Die Supersprint'ler unter Euch werden mit Recht dem Erscheinen des neuen Domark-Spieles entgegenfiebern. Dagegen dürfte die hreite Masse schon mit dem Badlands-Vorgänger(n) gut hedient sein, denn soviel hat sich nun wirklich nicht verändert. Bleiht nur zu hoffen, daß Badlands keine Welle von Mutanten hervorrufen wird, wie dies noch bei Supersprint der Fall war. ■ *Torsten Blum*

Angestrebt: Allmacht

BULLFROG schlägt wieder zu: Nach dem Zwischenspiel FLOOD naht endlich POWERMONGER. Das erste Strategiespiel nach der Weltenformung bei POPULOUS soll noch besser, schöner, größer werden als sein Vorgänger. ELECTRONIC ARTS verspricht Strategiefans eine detailliertere Welt und mehr Entscheidungsmöglichkeiten. Die 3-D-Sicht von schräg oben und die bequeme Anklick-Steuerung bleiben erhalten. Ab Oktober dürfen sich Amiga- und Atari-Besitzer wieder wie höhere Wesen fühlen und einen Helden in den Kampf um Macht und Ländereien führen.

Anstelle der 500 „kleinen“ Welten, die es beim Urspiel zu gestalten galt, wartet jetzt eine riesige Insel auf Eroberer.


Neues Design bei POWER MONGER

Dummerweise landen gleichzeitig mit Euch drei andere Stammesführer samt ihrer kleinen Schar. Ihr müßt Eure Gefolgschaft und Euren Einflußbereich durch geschickte Politik vergrößern. Wenn Ibr Eure Computer per Modem koppelt, könnt Ihr bis zu viert gegeneinander oder aber einzeln gegen drei Computerrivalen antreten.

Zu Spielbeginn sind vorhandene Siedlungen neutral. Ihr müßt Eure kleine Schar durch Überredung, Bestechung oder „Übernahme“ vergrößern, für Nahrung und damit Zufriedenheit sorgen. Ihr könnt dazu technische und militärische Erfindungen in Auftrag geben und die „Captains“ wohlgesonnener Städte mit allerlei Aufgaben betreuen. Der Clou: Landschaftsausschnitte lassen sich in verschiedenen Stufen zoomen und aus unterschiedlichen Perspektiven bewundern. So kann man den Lebenslauf buchstählich jedes Einwohners verfolgen. Jeder hat ein bestimmtes Zuhause, Begabungen und geht einem eigenen Beruf nach. Ihr erlebt die Auswirkungen der Jahreszeiten, seht, wie Viehherden auf die Weide getrieben werden oder Schnee fällt.

Die Amiga-Vorabversion läßt POPULOUS-Freunde schon kräftig die Hände reiben: Die Bildschirmaufteilung ist noch übersichtlicher als beim Vorbild, der Spielspaß fast grenzenlos. Genaueres folgt den Endfassungen von Amiga, ST und PC auf dem Fuß, voraussichtlich schon im Oktober. ■

EVA HOOGH

SECRET SERVICE

Also, das war so...

Am Anfang schuf ich Himmel und Erde, dann machte ich zur Erholung ein paar Tage Urlaub auf Mallorca, wo es damals weder Hotels noch Rentner gab. Dann war mir ziemlich langweilig, und so schuf ich das Fernsehen, das Telefon, Versicherungsvertreter und die Zeugen Jehovas. Damit das ganze Zeug/die ganzen Personen nicht sinnlos Geld gekostet hätten, schuf ich dann schnell noch den Rest der Welt – und heute sitze ich hier, schaue aus dem Fenster und freue mich über die Qualen, die einer geplagten Hausfrau durch das Einparken ihres Kleinwagens bereitet werden (ja, so bin ich!). Alles ist schön, alles ist gut, und wenn ich nicht gestorben bin, dann gehe ich auch morgen wieder zur (an die, auf die) Arbeit. Ach, wißt Ihr was? Demnächst werde ich Unterstützung in Sachen Secret Service erhalten – aber laßt Euch überraschen! Ähm... und Urlaub mach' ich auch. Freitag ist frei und Samstag geht's ab nach London zum Shopping – Fenster auf, Geld raus oder so in der Art. Drauf den Donnerstag geht's dann wieder zurück, den Bauch in die Sonne hängen und längst fällige Dinge erledigen. Wenn auch ihr etwas längst Fälliges tun wollt, schreibt uns eine Karte (aus dem Urlaub; oder hat die Schule schon wieder begonnen? Harhar!). Jedenfalls ist hier die Adresse: Ulrich-Reisen, Am Stad 35, 3440 Eschwege, oder Secret Service, Postfach 870, 3440 Eschwege.

Tschö mit 'ö'! Euer Uli!

DRAKKHEN

Ein bißchen Karte zu DRAKKHEN muß schon mal sein. Seht's Euch an und geht nach Haus'. Die Karte ist übrigens von Stafan Miefert.



Und gleich noch eine Kleinigkeit zu DARK CENTURY hinterher. Man nehme X-Copy (wer hat es nicht?), gehe auf *Fast Format*, lege die Dark Century-Disk ein und klicke auf *Start*. Viel Vergnügen! Wir übernebmen keinerlei Haftung für irgendwas!

Ein Tip kommt hier zu THE PLAGUE auf dem Amiga. Um unendlich viele Leben zu bekommen, muß man simplerweise ab dem Titelbild die linke Maustaste und den (Feuer-)Knopf gedrückt halten. Um in den nächsten Level zu gelangen, wird einfach *Del* zusammen mit *Help* und der rechten (???) *Enter*-Taste gedrückt.

Peter

Nach dem *BLUESMOBIL* für den Amiga gibt's jetzt einen TURRICAN-Cheat für die C-64-Fassung:

Man Spiele einfach mit gedrückter *Control*-Taste und gehaltenem Feuerknopf. Hoffentlich klappt's!

Matthias Hoenger

XENON II

XENON II leicht gemacht: Man ändert mit einem Diskettenmonitor (z. B. PC-Tools) in der Datei Xenon 2. EXE in Sektor 227 alle Bytes ab C8 (im beiliegenden Ausdruck unterstrichen) in 00 um. Nun sind alle Items in den Shops umsonst.

Michael & Heimo

```
PC Tools Deluxe R4.11                                          Vol Label=None
------------------------------File View/Edit Service------------------------------
Path=C:öXENON2ö*.*
File=XENON2.EXE      Relative sector 00227, Clust 05793, Disk Abs Sec 23326

Displacement ----------------- Hex codes-------------------     ASCII value
 0000(0000)  00 00 C8 00 F4 01 F4 01 F4 01 58 02 E8 03 E8 03     =       X
 0016(0010)  E8 03 E8 03 B0 04 D0 07 B8 0B B8 0B A0 0F A0 0F       *
 0032(0020)  A0 0F A0 0F 94 11 88 13 7C 15 70 17 70 17 70 17        <   ö p p p
 0048(0030)  70 17 54 48 45 52 45 20 49 53 4E 27 54 20 52 4F     p THERE ISN'T RO
 0064(0040)  4F 4D 20 46 4F 52 20 54 48 41 54 20 4F 4E 20 59     OM FOR THAT ON Y
 0080(0050)  4F 55 52 20 53 48 49 50 20 21 00 54 48 41 54 20     OUR SHIP ! THAT
 0096(0060)  49 54 45 4D 20 49 53 20 4F 55 54 20 4F 46 20 53     ITEM IS OUT OF S
 0112(0070)  54 4F 43 4B 20 21 0D 0D 54 52 59 20 41 47 41 49     TOCK !  TRY AGAI
 0128(0080)  4E 00 47 49 56 45 20 4D 45 20 54 48 45 20 43 41     N GIVE ME THE CA
 0144(0090)  53 48 20 21 0D 0D 00 0D 57 48 41 54 20 45 4C 53     SH !    WHAT ELS
 0160(00A0)  45 20 44 4F 20 59 4F 55 20 57 41 4E 54 20 3F 00     E DO YOU WANT ?
 0176(00B0)  48 45 52 45 27 53 20 54 48 45 20 43 41 53 48 0D     HERE'S THE CASH
 0192(00C0)  0D 57 48 41 54 20 45 4C 53 45 20 44 4F 20 59 4F      WHAT ELSE DO YO
 0208(00D0)  55 20 57 41 4E 54 20 54 4F 20 53 45 4C 4C 20 3F     U WANT TO SELL ?
 0224(00E0)  00 90 00 00 00 00 46 4F 52 57 41 52 44 20 53 48          FORWARD SH
 0240(00F0)  4F 54 00 41 44 56 49 43 45 00 53 50 45 45 44 55     OT ADVICE SPEEDU

 Hr me=beg of file/disk  End=end of file/disk
   -Exit  PgDn=forward  PgUp=back  F1=toggle mode  F2=chg sector num  F3=edit
```

IMPOSSIBLE MISSION 2 wird ganz einfach, na ja, ziemlich einfach, wenn man folgende Pokes (C-64) mittels Modul anwendet:

Im Todesfall wird einem ja jedesmal eine Minute abgezogen. Mit Poke 16184,173 läßt sich dies vermeiden. Die normale Uhr ließ sich leider nicht abstellen (Waaas?). Kollisionen mit den normalen Robotern kann man mit POKE 12137,141 vermeiden. Der 'kranähnliche Panzer' sowie der 'gemeine Bombenleger' kümmert sich einen Feuchten.

TAX

Bei SIMON'S QUEST muß man dem Fährmann lediglich ein Goldstück geben.

Martin Meier

Der Dungeon von LEGACY OF THE ANCIENTS (*Pirate's Lair*) hat nur acht Level.

M. Meier

GOLDEN AXE »LEVEL-ANWAHL«

Im Charakter-Auswahl-Menü das Joypadkreuz in die linke untere Ecke gedrückt halten, dann Knopf B und Start-Knopf drücken. Jetzt erscheint eine Eins am linken oberen Bildschirmrand. Nun könnt Ihr einen beliebigen Level von eins bis acht auswählen. Der Trick funktioniert leider nur im One-Player-Mode.

„ZOOM „DEBUG-MENUE“

Im ersten Menü folgende Kombination machen:

Oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts, Knopf A, Knopf B. Jetzt erscheint ein anderes Menü mit verschiedenen Funktionen wie z.B. Music-Mode, Debug usw.

AFTER BURNER „LEVEL-ANWAHL“

Im Start-Option-Screen die drei Knöpfe A+B+C gedrückt halten und Start drükken. Jetzt erscheint bei der Flugzeugträger-Sequenz der Schriftzug „Select- Stage!“. Nun könnt Ihr Level eins bis zwanzig anwählen.

SOKOBAN „ALLE PASSWORTE“

2:MARINA!! – 3:MALIBU – 4:SANPEDRO – 5:VENTURA?-6:SANDIEGO-7:PASADENA-8:!BEVERLY – 9:MELROSE!. – 10:PODEO!?! – 11:WESTWOOD – 12:WILSHIRE – 13:VENICE?? – 14:FIGUEROA – 15:SUNSET – 16:-ORANGE – 17:HARBOR – 18:CENTRAL – 19:WESTERN! – 20:?VALLEY? – 21:GLENDALE – 22:FOOTHILL – 23:VANNUYS! – 24:CRENSHAW – 25:IMPERIAL.

FINAL BLOW „SOUND-TEST-MENÜ“

In den Spieler-Select-Screen gehen und den Start-Knopf auf dem zweiten Joypad drücken. Jetzt erscheint das Sound-Test-Menü. Nun kann mit dem ersten Joypad die gewünschte Musi angewählt werden.

W. Schltop





Hier ist sie wieder, die hint-hunt-Ecke, die längst fester Bestandteil im SECRET SERVICE ist. Hier werden Leserfragen veröffentlicht, und andere Leser, die die genannten Probleme schon bewältigt haben, sind aufgerufen, uns die Lösungen zu schicken. Diese werden dann in einer der folgenden Ausgaben veröffentlicht.

Die Fragen ...

Fragen über Fragen auch diesmal wieder. Fangen wir an:

Mr. Nucleon hat das erste Wort:

TREASURE ISLAND DIZZY: Wo bekommt man das goldene Ei?

HITCHHIKER'S GUIDE...: Mr. N. kommt zwar ins Raumschiff, aber dort ist es dunkel. Muß er Ford mitnehmen? Wenn ja, wie?

(Anm.: Du müßtest jetzt im 'Rätsel der Sinnesorgane' stecken. Wichtig hierbei ist, die Texte, die der Computer ausgibt, ganz genau (!) durchzulesen, sie gegebenenfalls sogar aufzuschreiben und zu vergleichen. Ford ist automatisch mit dabei.)

Frank Noe ist nun dran. Seine Fragen beziehen sich auf LEGEND OF FAERGHAIL:

Wie lautet die Lösung zur Frage des Feuerelementes im Tempel der Drachendiener, Level 2?

Wie lautet die Lösung zur Frage des Erdelementes in den Zwergenminen, Level 2?

Wie lautet die Antwort zur Frage der Tür im Seelenturm des verfallenen Schlosses, Level 3?

Wo sind die Schlüssel zu den verschlossenen Türen in der Elfenpyramide, Level 4?

Und weiter geht's mit Mad Murdock. Bloß eine einzige Frage, und die zu GOLD RUSH:

Wie bekommt man das Seil, um auf dem Schiff zu angeln?

Marc Schmoozer ist vollkommen verzweifelt. Die PC-Fassung von THEXDER trägt die Schuld:

Gibt es einen Trick, mit dessen Hilfe man die Feuerkraft erhöhen kann oder unendliche Leben bekommt?

Tja, und hier ist wieder ein Name verschollen, aber was soll's denn auch – die Fragen sind da.

ULTIMA VI: Wo ist das Amulett der Witwe?

Wo ist die zweite Hälfte des *Tablet*?

Was ist am *Serpent's Hold* besonders?

Ein wunderbar altes Programm ist GRUDS IN SPACE mit Sicherheit – aber auch ein schwieriges. Stefan Goeke und Ansgar Grüne fragen.

Wie kommt man über den Fluß auf der Venus, wenn der *Venusian* weg ist?

Lindy of Pars On-Side fragt:

GUILD OF THIEVES: Wie kommt man aus dem Schacht unter dem Tempel wieder raus?

Stürzt man dort beim Felsen immer ab (*Thin Shaft*)?

Wie kann man den Kristall aus dem Wachs herausholen?

Wie tötet man die Spinne?

Wie besiegt man die Eisschlange?

Kai Volpp hat's auch erwischt:

Er braucht dringend Tips zu RAFFLES.

Probleme bei EXPLORA II hat Daniel Lindenmann. Hier sind sie:

Level II: Wie bekommt man den Felsen vor der Höhle weg?

Level V: Was muß man bei der Hexe tun bzw. ihr sagen?

Level VI: Was muß man dem Knochenmann sagen bzw. anbieten?

Level VII: Kann man den Sturm irgendwie überleben?

Level VIII: Was muß man bei den Kühen tun?

Level X: Worum geht's in der Wüste?

O, o – Probleme beim FIGHTER BOMBER-Cheat mit *Buckaroo!* Bei Olaf Gaide klappt's nämlich nicht, also:

Gibt's jemanden, bei dem es anders ist – wenn ja, wie genau stellt er das an?

Werner Zimmermann (weder verwandt noch verschwägert) hat Ärger mit MEWILO. Hier seine Fragen:

Wie bekommt man den Brief von der Frau in der Kathedrale von St. Pierre?

Frank Baumann, wie auch immer, braucht ein wenig Hilfe zu ASTERIX IM MORGENLAND. Wenn's geht, wäre eine komplette Lösung wahrlich von Vorteil.

Malte Kollakowski schrieb uns aus dem Urlaub (feist genug), und dann fragt er auch noch zu DRAGON WARS:

Wie geht es nach dem Kampf gegen die Piraten (im *Smuggler's Cove*) weiter?

Wozu braucht man die *Jade Eyes*?

Was ist die Falle in *Freeport*?

Was kann man mit den Statuen im *Slave Estate* machen?

Und LARRY III, denn schließlich hängt Michael Lüdemann fest:

Wo findet man die Nummer für das Codeschloß in *Fat City*?

(Anm.: In der Fitneß-Stadt bekommt man eine Art Club-Karte oder sowas. Die sollte man mal umdrehen, denn dort steht sie, die gesuchte Zahl.)

SS.C. aus Sonstwohofen brauchen in paar Tips/Cheats und so'n Krams zu diesen Games:

BATMAN, HARD 'N' HEAVY und THUNDERBLADE.

(Anm.: Bei Batman drücke man 'JAMMMMMMMMM' (jede Menge 'M's) und nachfolgend 'F10' hernieder. Resultat: Man kommt einen Level weiter.)

Und wieder eins dieser Blätter ohne Namen – diesmal mit Fragen zu LEGEND OF BLACKSILVER:

Wie benutzt man in der *Burg Citadel* den Teleport hinter dem magischen Raum (dort, wo die *Eagle Statue* ist)?

Wo ist der König, den man befreien muß, um ein Schiff kaufen zu können, mit dem man auf die andere Landseite segeln kann?

Hier schafft einer, nämlich der Peter Althaus, den zweiten Level von LIZENZ ZUM TÖTEN nicht so ganz. Wer kann ihm helfen?

Heute rot und morgen blau – Probleme bei ALEX KIDD III – HIGH TECH:

Wie kommt man in dem Dorf zu einem korrekten Reisepaß, um an dem Wächter vorbeizukommen? Von Tschau!

Turbo Tom, wer auch immer das sein mag, kommt bei CONQUEST OF CAMELOT nicht



durch die Barrikade von den fünf Steinen, um zu seinem Esel zu gelangen. Wie geht's?

(Anm.: Hier gilt es, verschiedene Rätsel zu lösen. Alle einzeln aufzuführen wäre ziemlich platzintensiv, daher dieser Tip: Eine komplette Lösung zu Conquest of Camelot befindet sich in ASM Sonderausgabe 8.)

Alexander Schaubeck fragt zu LEGEND OF THE SWORD:

Wo findet man die Goldmünze und den Schlüssel?

Was muß man Shuuka, dem Vogel, geben?

Denn einer ist immer der Loser... Oliver hat eine Frage zu FUTURE WARS:

Wann hört der Mönch auf zu beten, so daß man den Weinkelch nehmen und füllen kann?

(Anm.: Hier geht's lediglich darum, den Mönch mit dem Wein zu vergiften. Was gibt's da für ein Problem? Bernd (ich zog ihn zu Rate) sah keins.)

Gleich noch eine Frage von Patrick Lamprecht hinterher, diesmal geht's um DRAKKHEN:

Die Edelsteine der Drachenprinzen sind eingeheimst, aber was passiert nun?

PHANTASY STAR auf dem Sega-Master-System; Problems...

Ein Konsolen-Rächer kann's nicht zu Ende bringen, weil er nicht in die sechste Etage des Turmes Bala Malay gelangt. Was tun?

... und ein paar Antworten

Michael aus Immenstaad und Wilfried Hasecke hatten Fraaahgeeeeen bezüglich SHADOWGATE:

Den Drachen tötet man mit dem *Staff of Ages*, der sich aus dem *Silver Orb*, dem *Golden Thorn* und den Stab zusammensetzt. Den Stab erhält man, wenn man den Zauberstab (Balkon) mit der Figur im Raum hinter der rechten Treppe anwendet. Den fertigen *Staff* wendet man nun auf den Drachen an.

Durch den Raum hinter dem Spiegel (?) kommt man nur, wenn man den Mantel trägt, der an der Wand hinter dem/der *Banshee* (linke Brücke) hängt. Dieser schützt vor Feuer und anderer Hitze. Die Falltür hat keine Bedeutung im Spiel; ebenso die verschüttete Treppe. Von der *Landslide* braucht man lediglich einen (kleinen) Stein.

Andreas Restle

Jetzt versenken wir gegnerische Schiffe mit RINGS OF MEDUSA!

Man klicke das Pulverfaß an, dann den Stopfer. Durch mehrfaches Ausführen dieser Aktionen kann man die Reichweite der Kanone erhöhen. Nun wird die Kugel angeklickt, damit an der Kanone eine Lunte erscheint. Durch Anklicken der Kanone stellt man den Schußwinkel ein und feuert die Kanone schließlich ab. Ein Schiff sinkt nach zehn Treffern. Steht das denn nicht in der Anleitung? Na?

Andreas Restle

Antwortmäßig geht's nun ab bei KING'S QUEST I und KING'S QUEST II:

1.) Hat man richtig geraten, so kann man mit den Bohnen (*plant beans*) eine Leiter pflanzen. Den Schlüssel braucht man hier nicht!

2. War man so dumm und hat falsch geraten, so bekommt man den Schlüssel. Mit diesem kann man eine Tür im Baum öffnen. Man muß jetzt unzählige Treppenstufen steigen, verliert Gold und bekommt weniger Punkte.

Beides (Bohnen **und** Schlüssel) kann man nicht bekommen

Und jetzt King's Quest II:

Das Schwert braucht man nicht, gar nicht, überhaupt nicht.

Amiga Warriors

Ach, wo wir schon mal dabei waren, beantworten wir gleich noch ein paar Fragen zu KQ:

King's Quest I: Die Steinschleuder befindet sich in einem Baum im Wolkenland (*look in hole, get sling).*

King's Quest III: Im Pub muß man mit dem Kapitän reden (open door, look men, talk with man, give coins). Nun kann man mittels der Cusortasten auf das Schiff gehen.

Amiga Warriors

Sierra und kein Ende. Hier kommt die Antwort auf die HERO'S QUEST-Frage von Ulrich S. Es gibt zwei Wege, den Kobold zu überwältigen:

1.) Man läuft auf den Kobold zu und weicht seinen Feuerblitzen durch Ducken aus. Anschließend erschlägt man ihn (*fight*).

2.) Der zweite Weg ist etwas komplizierter, und nur dann nötig, wenn man mit dem ersten nicht zurecht kommt. Man wählt am Anfang den Kämpfer und erhöht im Menü seine Magicpoints um zehn, so daß er jetzt auch Zaubersprüche kaufen und benutzen kann. Beim Kobold verwendet man den Fetch- und den Trigger-Spruch, schnappt sich das Gold und flüchtet aus dem Bild.

Für beide Wege: Wenn man zu oft von den Feuerblitzen getroffen wurde, benutzt man die beiden Healing Potions.

Timm Püller

Bezüglich LEGEND OF ZELDA: Das magische Schwert findet man auf dem Friedhof, welchen man neben dem Eingang des sechsten Palastes findet. Dummerweise bekommt man es erst, wenn man den achten Palast geschafft hat.

Die silbernen Pfeile findet man im neunten Palast. Genauer gesagt in dessen linker Hälfte. Mit den silbernen Pfeilen kann man Genon besiegen.

Der fünfte Palast ist 'über' dem Bild der einsamen Berge. Wenn man in den einsamen Bergen ist, muß man viermal das Bild nach oben durchqueren. Der Palastwächter ist Digdogger. Um ihn zu besiegen, benötigt man die Flöte. Wenn man die spielt, wird Digdogger klein, und man kann ihn mit dem Schwert zerstören.

Buntes Blatt mit Blumen

Wie man aus gut informiertem Munde hört, gibt es bei NORTH SEA INFERNO keinen Cheat!



Und immer noch geht's weiter mit Ken's PRGs. Nu is' GOLD RUSH dran – die Frage aus 8+9/90:

Mit dem gefundenen Gold kauft man sich ein *mule*, das man zum Schmied bringt. In der Glut erhitzt man das Brandeisen und setzt es seinem Maultier auf dieselbe Stelle, auf der es auch beim Maultier von Jerrods Bruder war. Anschließend geht man zum 'Gehege', wo man die Viecher vertauschen kann.

Timm Pütter

BATMAN – THE MOVIE: Hier kommt die Frage zu der Frage auf grauem Papier (ASM 8+9/90)!

Wenn der Joker beim zweiten Drittel der Leiter am Helikopter angelangt ist, einfach das Seil nach ihm werfen, und...

Andreas Hoffmann

In Ausgabe 5/90 war eine Frage zu LEGEND OF BLACKSILVER. So findet man den *Black Opal*:

Man bekommt ihn von König Durek, wenn man zum Baron ernannt wird – nix Dungeon, nix Level!

M. Flucks

Gute News für Peter P.! So kann man bei TREASURE ISLAND DIZZY den *Pogo-Stick* benutzen:

Man gehe mit dem Stick ins Wasser zur Tafel mit der *Official Pogo Place*-Aufschrift (auf dem Kahn). Wenn man hier den Stick nach oben drückt, gelangt man auf eine Insel in den Wolken, auf der sich ein feuerfester Anzug befindet, mit dessen Hilfe man jetzt auch an den Fackeln vorbeikommt!

Gruvi

LABYRINTH mal wieder. Jetzt kommt die Sache mit dem Schloß vom *Goblin King*:

Zunächst müssen die Befehle *call Ludo* und *call rocks* eingegeben werden. Danach muß man die Kobolde auf den Mauern zu treffen versuchen (Man braucht mehrere Treffer!). Hat man die Kobolde besiegt, wirft man die Steine solange auf die Felder, bis sie die Hemdfarbe von der Spielfigur angenommen haben – dann hat man's geschafft.

Peter Brückner

Die Frage zu BAAL aus der letzten Ausgabe wird nun auch beantwortet:

Um an dem pfeilschießenden Monster vorbeizukommen, braucht man die dritte Cartridge, welche man an der Position *32, 72* im ersten Level findet.

Time

So, hier kommt die Message für alle durchlöcherten *Bains*-Jäger bei POLICE QUEST II:

Man muß im Schießstand (am Anfang des Spiels) die Wumme mit dem Befehl *adjust gun* richtig einstellen, d.h. solange an ihr rumfummeln, bis die richtig gerade schießt und man Punkte bekommt.

Letztere Prozedur sollte man nach der Explosion in *Bains'* Hütte wiederholen (man bekommt aber wahrscheinlich keine Punkte). Wenn man dann im Park ist, zieht man die Kanone (welche hoffentlich geladen ist), bevor man das Bild mit *Bains* betritt. Am oberen Rand des Bildes ist eine Art Hecke, an der man sich ins nächste Bild schleicht, um sofort das Feuer zu eröffnen.

TurboBird

GOLD RUSH: Damit einem der Mann an der Rezeption des Hotels freiwillig und von selbst die *Message* für Zimmer 11 gibt, muß man auf dem Friedhof am wahren (!) Grab des Vaters den Briefumschlag mit den Löchern an den Grabstein halten und solange hin- und herbewegen, bis er ein *Room 21* (verschlüsselt für *Room 12*) zeigt. Dafür gibt's sogar noch Punkte!

Doris Schreiner

WISHBRINGER

Theater:
Ticket bei Miss Voss kaufen, reingehen, hinsetzen und unterm Sitz nachsehen. Da liegt ein „3D-movie glass", das man benutzt („wear..."). Dann den Film ansehen.

Lookout Hill:
Um in den Untergrund zu gelangen, muß man den Baumstumpf öffnen („open stump") und dann reingehen („go in").

Jail Cell:
Schlafkoje wegdrücken („push bunk"), alles durch das Loch werfen („drop all into hole"), danach selber in das Loch („go into hole"). Wichtig: Decke („thick blanket") mitnehmen!

Grue's Nest:
Die Decke muß man sofort auf das kleine Tier werfen („drop thick blanket on little beast"), worauf dieses zufrieden pennt. Danach kann man sich bei der Suche Zeit lassen. Aus dem Kühlschrank („refrigerator") holt man sich die Flasche und den Regenwurm („take bottle and earthworm").

Park:
Man wirft den Regenwurm ins Wasser („drop earthworm into water") und nimmt die Münze aus dem Wasser („take brass taken").

Video Arcade:
Man wirft die Münze in den Automaten („put taken into slot") und kann sich dann mit dem Joystick den Zielort einstellen. Teleportiert wird mit dem Knopf („press button").

Allgemeine Tips:
In der „metal can" befindet sich ein lichtspendender Stein („small stone"). Man erhält ihn, indem man „squeeze can" eingibt. Der Stein fällt dann auf den Boden.

Vorsicht vor dem großen Briefkasten! Wenn man nachts zu lange bei ihm ist, frißt er einen! Abhilfe: „West of House" steht ein kleiner Briefkasten. Wenn man ihn öffnet und ein paar mal wartet, folgt er einem wie ein kleiner Hund (mit Ausnahme des Untergrunds). Wird man vom großen Briefkasten bedroht, rettet einen der kleine Briefkasten.

In der Nacht steht auf dem Hilltop was nettes – der „Tower"!

Erläuterungen zu den Karten I – IV:

zu Karte I: In die mit „x" gekennzeichneten Räume kommt man nur rein, wenn man es mit „go in..." oder „go to..." versucht (mit den Himmelsrichtungen klappt es nicht!).

Der Pfeil zum „Lookout Hill" bedeutet so viel wie „up".

zu Karte II: Vom „Cliff Bottom" kommt man zum »Steep Trail" mittels „climb up (trail)".

Die Pfeile in der Karte besagen so viel wie "up".

zu Karte III: Das Kreuz („x") gibt den Raum an, in den man kommt, wenn man aus dem Knast flitzt.

Der Pfeil zum „Lookout Hill" heißt „up". (davor aber zuerst „open stump", weil man sonst nicht raus kommt).

zu Karte IV: Das ist die Teleporter Karte. In dem Spielautomaten gibt es einen Joy-

stick. Dieser kann dazu benutzt werden, den Ort auszusuchen, wo man hinteleportiert werden möchte. Die Zahlen auf der Karte geben an, mit wieviel Joystickbewegungen man wohin gerät („push stick north" wäre ein Beispiel für eine Stickbewegung).

Vorsicht! Der Teleporter reagiert nur auf Bewegungen auf der Karte. Man kommt nicht von der Karte runter (man kommt nicht über den Kartenrand hinaus).

Ohne Stickbewegung landet man beim Teleportieren beim „Pleasure Wharf".





Look out Hill
Un der gro und
Un der gro und
Grue Nest
Un der gro und
Un der gro und
Open Gra ve
KARTE 3

„Old Magick shoppe"

Ste ep Tra il
Ste ep Tra il
Ste ep Tra il
Ste ep Tra il
Cli ff Edge
Ste ep Tra il
Ste ep Tra il
Cli ff Bot tom
KARTE 2

KICK OFF EXTRA TIME

Da es bei manchen Mannschaften nur eine „Notbremse" gibt (foulen), hielten wir es auch für wichtig, eine Liste verschiedener Schiedsrichter mit ihren Eigenschaften zusammenzustellen.

Schiedsrichter:

1. I. Ball = Pfeift kaum, gibt kaum Karten, läßt viele Fouls vom Computer durch.
2. M. Thatcher = Pfeift alles, gibt sehr viele Karten meistens rot, sehr streng.
3. C. Moore = Man kann sehr oft foulen bis er mal eine Karte aus der Tasche zieht.
4. R. Harpel = Pfeift alles, gibt aber selten Karten, sehr gerecht.
5. V. Jones = Pfeift nicht jedes Foul, gibt nicht für jedes Foul Karten, wenn er aber Karten gibt, dann häufig rot. Wenn der Computer foult, pfeift er kaum.
6. B.A. McGee = Pfeift selten, gibt kaum Karten, ist aber sehr gerecht.
7. G. Ellis = Gibt kaum Karten, ist gerecht.
8. M. Taufor = Pfeift gerecht, pfeift nicht alles, gibt sehr wenig Karten.
9. A.N. Indi = Pfeift selten, aber wenn, dann hart.
10. D. Dufus = Zieht kaum Karten, pfeift selten, gerecht.
11. G. Togni = Pfeift nicht alles, ist aber gerecht, gibt kaum Karten.
12. A. Dent = Gibt sehr sehr selten Karten, in der 2. Halbzeit etwas strenger.
13. S. Redpath = Gibt kaum Karten, pfeift aber nicht oft,

wenn der Computer foult.

14. A. Gupta = Sehr gerecht, sehr streng, zieht sehr oft die Gelbe.

15. N. Rajah = Zeigt sehr wenig Karten.

16. J. Braun = Gibt kaum Karten, ist gerecht, pfeift oft, läßt nur wenige Fouls durch.

17. B. Brown = Pfeift alles, gibt kaum Karten, manchmal eine rote im Ernstfall.

18. D. Woley = Pfeift nicht alles.

19. F. Fuse = Pfeift viel, gibt aber kaum Karten.

20. I. Willis = Gibt kaum Karten, pfeift nicht alles, hält zum Computer.

21. Daniels = Pfeift nicht jedes Foul, gibt nicht gleich Karten, gerecht.

22. R. Fripp = Zeigt kaum Karten, gerecht.

Spielweisen:

Brasilien: Sehr geschickt am Ball, etwas langsam.

UdSSR: Nicht besonders schnell aber ballgeschickt.

England: Foult viel, bauen ihr Spiel über Pässe auf.

Italien: Spielen sehr schnell, kontern viel, sind gute Dribbler.

Argentinien: Foulen oft, spielen verwirrende Taktik (criscross).

Spanien: Sehr schnell, gute Dribbler, spielen genaue Pässe.

Deutschland: Sehr schnelle Spieler.

Frankreich: Sind schnell und geschickt.

Andy Molnar-Sipan & Alex Gockel

Taktiken:

Brasilien:
4-2-4 = total daneben
5-3-2 = gut
4-3-2 = schlecht
4-4-2 = unentschieden
Blitz = bloß nicht!
Lockout = unentschieden
Falcon = nicht besonders
Criscross = gut

UdSSR:
4-2-4 = nicht zu empfehlen
5-3-2 = könnte zum Unentschieden reichen
4-3-3 = unentschieden, Fortgeschrittene können mehr rausholen
4-4-2 = unentschieden
Blitz = schlecht
Lockout = unentschieden
Falcon = unentschieden
Criscross = unentschieden

England:
4-2-4 = nicht zu empfehlen
5-3-2 = Fortgeschrittene können ein Unentschieden erreichen
4-3-3 = unentschieden
4-4-2 = gut
Blitz = sehr gut
Lockout = gut
Falcon = nein
Criscross = unentschieden

Italien:
4-2-4 = schlecht (gut für Selbstmörder)!
5-3-2 = Naja...
Fortgeschrittene können ein Unentschieden erreichen
4-3-3 = nicbt zu empfehlen
4-4-2 = "Eintortaktik" (nur auf eigenes Tor!)
Blitz = schlecht
Lockout = unentschieden
Falcon = sehr gut
Criscross = unentschieden

Argentinien:
4-2-4 = unentschieden
5-3-2 = Ball halten
4-3-3 = exzellent
4-4-2 = unentschieden
Blitz = gut
Lockout = gut
Falcon = unentschieden bis gut
Criscross = unentschieden

Spanien:
4-2-4 = gut
5-3-2 = exzellent (gut für Anfänger)
4-3-3 = sehr gut
4-4-2 = sehr gut (für Fortgeschrittene)
Blitz = schlecht
Lockout = unentschieden
Falcon = unentschieden
Criscross = gut

Deutschland:
4-2-4 = unentschieden
5-3-2 = Zeit zu drücken
4-3-3 = geht so
4-4-2 = schlecht
Blitz = schlecht
Lockout = gut
Falcon = unentschieden
Criscross = unentschieden

Frankreich:
4-2-4 = unentschieden
5-3-2 = gut
4-3-3 = gut
4-4-2 = unentschieden
Blitz = schlecht
Lockout = gut
Falcon = schlecht
Criscross = unentschieden

Die bestversteckte Stadt auf dem Kontinent ist zweifellos Brindel - Bun. Und so kommt man hin:

A) Nordwestlich gehen, Wald, Sumpf, durch den Sumpf nordöstlich (bei ungenügend Hitpoints zwischendurch Heiltrank einnehmen bzw. von Andariel heilen lassen) - kurz darauf sehen wir bereits die Stadt nebst Dungeon. Im linken Turm des Schlosses erfahren wir das Paßwort für den Dungeon.

Die königlichen Wachen wanken davon, wenn wir sie mit Alkoholischem (Haben wir ja schon aus den nichtcodierten Dungeons, oder?) bestechen. Der Zwergenkönig wird den Orc'schen Friedensvertrag unterschreiben. Ferner sammelt er extravaganten Schmuck. Schlichte Armbänder und Ringe sind ihm zu vulgär. Es gilt außerdem, einen alten Soldaten zu heilen. 3 Heildrinks schluckt der Gute in seinem Haus, dafür erhalten wir aber ein sehr wertvolles Teil, das später sicher von Nutzen sein wird.

B) Der einfache Weg (wenn man das Paßwort hat): Über Pegana die nördliche Brücke überqueren, dem Weg folgen, hinein in die Passage. Sie ist klein, aber mit dem Paßwort „Zofinur" gelangen wir weiter in den Brindil-Bun-Dungeon. Gibt's dort Geheimwände? Ja! Vom Brindil Eingang rechte Wand ganz entlang, westliche Wand auch ganz, dann ca. 5 Schritte nördlich. Augen auf - aha. Abspeichern (Wir wissen, daß uns unter Umständen beim Kistenöffnen einige Waffen verlassen könnten.), Kisten auf - oha - das lohnt sich. Mehr Geheimwände gibt es dort nicht.

Fackeln und Nahrung sind das A und O der Party. Anfangs ist es ja nicht leicht, zu Geld zu kommen. Die Dungeons füllen sich aber immer mal wieder. An Waffen hat sich bewährt: Langschwert für Bladus, Streitaxt für den Zwerg (In Brindil aber Kampfhammer kaufen!); Langbogen für Andariel und Kurzschwert für Kinakles. Wenn wir auf die südwestliche Insel schippern, kann man dort für ihn auch einen magischen Dolch kaufen.

Und die Zauberei: Feuerball für Bladus und den Kleinen, Untote vertreiben, Schnelligkeit, Heilen für Andariel bzw. Kinakles.

Die Kämpfe auf offenem Feld werden mit der Zeit sehr lästig und langweilig. Balrons jedoch im nordöstlichen Kontinentteil (über 2-3 Brücken mußt du gehen) lohnen immer mal wieder. Sie haben ein recht volles Portemonnaie dabei.

Das Orcs-Dorf finden wir ganz im Westen. Der Hafenkönig unterschreibt, Zwergenking hatten wir bereits, unsere Elfenkönigin hat ein Problem. Ihre Ratsmitglieder sind paralysiert. Jemand hat die „Ratssphäre" geklaut. Klar, wer sie wiederfinden soll.

Als Hinweis erhalten wir ein Runenschriftstück. Der Übersetzer wohnt in Pegana (eines der letzten Häuser südwestlich der Stadtgrenze). Wir sollen suchen in des Halses Krümmung und am Schwanzende. Oh, ist das Land gar geformt wie ein......?

Dragonflight zeichnet sich u. a. dadurch aus, daß viele Aktionen ausgeführt werden können, ohne daß vorher bereits bestimmte Dinge erledigt sein mußten (oder so...).

Daher noch einige Kurztips:

In der Elfenstadt Nimraviel (südlich von Pegana) gibt es Nahrung für zwei Goldpieces (GP) pro Einheit. Fackeln im Nordwesten der Stadt für drei GP. In Scatterbone (südliche Brücke von Nimraviel, östlich, nördlich am Sumpf vorbei) das Langschwert und besseres Kettenhemd.

In der Hafenstadt Kompaß (ganz gut in den Dungeons!!), Mantel etc. Nicht ohne Mantel in's Eis, nicht ohne Hut in die Wüste.

Es empfiehlt sich, in den Dungeons ständig mit jeder Menge Fackeln (99 Stück pro Person ist Maximum) und dem irgendwann gefundenen Lichtspruch sowie mit ausreichend Viertelpfündern (hier sind 9999 Einheiten das Maximum) durch die Gegend zu ziehen.

Relativ schnell ist auch das Äußerste an Hitpoints erreicht - z. B. 5100 für Bladus.

Im Dungeon nördlich der Ostbrücke (o, o) von Pegana, kurz über dem weißen Tempel „Gemshine", geht's auf- und abwärts. Diverse Landkartenteile sind dort zu finden, auch Höhlenkartenteile.

Chartern wir einen teuren Kahn, fährt die Mannschaft leider nicht überall hin. Z. B. nicht bis zur großen östlichen Insel. Auf der südwestlichen Insel aber - also westlich von der Eisinsel (soll's der Südpol sein?) gibt es Nahrung für ein GP pro Einheit und u. a. magische Dolche.

Hannes Steinbrecher

TIPS ZU F-16 COMBAT PILOT

Ob als frischgebackener F-16-Pilot oder auch als alter Profi sollte man die Flughöhe ständig unter 500 ft halten. Dies gilt insbesondere im Feindgebiet. Bei jedem Flug sollte man grundsätzlich den Zusatztank und LANTIRN mitführen. Den Landeanflug möglichst immer mittels GCA-Anforderung durchführen. Der Autopilot ist zu unzuverlässig. Man sollte Flugplätzen, die etwas weiter im eigenen Landesinneren liegen, den Vorzug geben. Bei Flugplätzen in Grenznähe kann es vorkommen, daß man beim Befolgen der GCA-Anweisung zum Landeanflug feindliches Gebiet überfliegt. Bei einer Landeanflughöhe von 2.500 ft gibt man ein gutes Ziel für SAM-Raketen ab.

Kann man auf GCA nicht zurückgreifen (keine Tower-Meldung, oder wegen Beschädigung ausgefallen) sollte man unter Zuhilfenahme des ILS-Systems die Landung durchführen. Beim Landeanflug hat sich die Schubeinstellung auf 84% bewährt. Die Geschwindigkeit ist dabei mittels Airbrakes ständig unter 300 km zu halten.

Zu Beginn in einer der 8 Staffeln zu OPERATION CONQUEST empfiehlt es sich, für die ersten zwei bis drei Flüge, die F-16 mit 14 AIM-120A Raketen zu bestücken (Sidewinders sind wegen ihrer zu geringen Einsatzreichweite nicht empfehlenswert). Es gilt zunächst, die Luftüberlegenheit des Gegners empfindlich zu schwächen.

Zeigt der Radarschirm mehrere feindliche Maschinen im Luftraum an, so sollte man sich dem Jäger mit der geringsten Entfernungsanzeige zuwenden. Die Zielerfassung auf die feindliche Maschine einstellen und genau ins Visier nehmen. Der ACS-Radar-Modus hat sich hierbei nicht bewährt. Da er erst ab einer Entfernung unter 11 nm einsetzt, sitzt einem der Gegner bereits zu dicht auf der Pelle.

In der Regel wird der feindliche Pilot bei einer Entfernung zwischen 14 und 18 nm seine erste Rakete abfeuern. Nicht einschüchtern lassen, und den Kurs auf den Jäger beibehalten. Bei einer Entfernung zwischen 6 und 8 nm (wirksamste Reichweite!) eine AIM-120A abfeuern und sofort nach links oder rechts abdrehen. Dabei Chaff und Flairs (sparsam) abwerfen. Nun ständig 180 Grad-Flugwendungen durchführen,

um die feindliche Rakete abzuschütteln. Bei einer Flughöhe unter 500 ft ein haariges Unterfangen.

Bei den nächsten Unternehmungen gilt es daher, die EWR-Radarfrühwarnanlagen des Gegners auszuschalten. Gerät man einmal über 500 ft, hetzt einem die EWR-Station neue feindliche Maschinen auf den Hals. Für diesen Einsatz sollte man speziell die HARM AGM 88A mitführen.

In der Regel feuert der gegnerische Pilot zwei Luft-Luft-Raketen ab, ehe er abdreht. Gelang es bis dahin nicht, die feindliche Maschine abzuschießen, sollte man mittels Nachbrennern dem anderen Jäger nachsetzen. Dieser wird versuchen, auf dem nächstgelegenen Flughafen zu landen. Bei einer Entfernung unter 8 nm knöpft man sich schließlich den Kameraden vor.

Um den Feind weiter zu schwächen, sollten als nächstes sein Kommando-Zentrum und die Militär-Basen bombardiert werden.

Zur Vorbereitung für diese Angriffe eignen sich hervorragend die anderen Jäger der eigenen Staffel. Denen fehlt es zwar literweise an Zielwasser, aber ein oder zwei Treffer sind immer drin. Die angewiesenen Ziele werden nur durch mehrmaligen Anflug von den Geschwaderkollegen restlos zerstört! Daher empfiehlt sich ein Kontrollflug mit ein paar Laser-AGMs an Bord (übrigens die geeignetste Waffe für stationäre Bodenziele).

Wenn feindliche Panzerverbände den eigenen Flughäfen zu nahekommen, unbedingt die Sache mit IR-AGMs selbst in die Hand nehmen. Es kann sonst passieren, daß bald kein Flugplatz mehr eine Tower-Kontrolle hat! Die Bombardierung von feindlichen Landebahnen erfolgt ebenfalls aus einer Höhe unter 500 ft. Möglichst wie im Landeanflug auf die gewählte Startbahn zufliegen. Befindet man sich gefühlsmäßig über der Bahn, mindestens 2 DURANDAL-Bomben abwerfen, und nichts wie weg (Nachbrenner). Die Art dieser Bombardierung hat gegenüber der „Dive-Bombing“-Methode den Vorteil, daß man kein Ziel für die SAMs abgibt. Im weiteren Verlauf sollten neben dem Zusatztank und LANTIRN sechs AIM-120A immer zur Grundausstattung gehören. Alle nicht erwähnten Waffensysteme kann man getrost vergessen. Viel Spaß

Gerhard Schulz

Da zu so einem Sportspiel vor allem Übung gehört, ist mit diesen Tips und der Manschaftsaufstellung zu TV SPORTS FOOTBALL die Meisterschaft zwar noch nicht gewonnen, aber die Spielweise optimiert. Und los:

The Team: Los Angeles Lakers

	Name	H	S	P	D	R	Q	J	G	Pos.
4	Byron Scott	6,4	8	5	1	1	8	8	31	G
32	Magic Johnson	6,8	7	8	4	1	7	3	30	G
21	Michael Cooper	6,5	7	6	2	2	6	2	25	G
3	Bob Vincent	6,1	7	5	1	1	5	4	23	G
14	Kevin Mini	5,10	7	4	1	1	4	3	20	G
43	Michael Thompson	6,10	7	2	4	1	7	8	29	F
45	Abdul Green	6,9	7	3	7	7	2	2	28	F
0	Orlando Woolridge	6,9	8	3	3	1	3	8	26	F
31	Joe McNamara	6,11	2	2	7	7	2	2	22	F
42	Pete McCants	6,8	7	1	4	2	2	5	21	F
33	James Worthy	7,1	8	1	5	5	5	8	32	C
11	Vlade Divac	7,0	8	1	2	6	2	8	27	C
	Pat Ridley	6,0	-	-	-	-	-	-	24	Coach

Taktik:

Byron Scott (4) sollte von einem Mitspieler beim Einwurf – nach Korberfolg der gegnerischen Mannschaft – angespielt werden, um dann allein in Richtung gegnerischen Korb zu ziehen, dort sich möglichst gegen die gesamte Defense durchsetzen und unter dem Korb plazieren. Dann kann er mehr oder minder gemütlich zum Slam Dunk ansetzen (Achtung: 3-Sekunden-Regel!). Bei diesem Dunk kann er unmöglich geblockt werden (99 %ige Treffsicherheit).

Kann sich Scott nicht durchsetzen, gibt es zwei relativ sichere Möglichkeiten, zum Korberfolg zu gelangen:

1) Paß auf den Center, der dann abschließt (s. auch Blocken 2)

2) Paß auf den zweiten Guard oder einen der Forwards, die vom 3-Pkt-Kreis ziemlich erfolgreich sind (im Zweifelsfall holt der Center den Offensiv-Rebound und macht einen „Tipp-In“).

Shooting:

1) Shooting „7“ ist nur treffsicher, wenn der Wurf in einer flüssigen Bewegung abläuft.

2) Shooting „7“ ist von der 3-er-Linie erfolgreicher als S „8“! Aber es gilt weiterhin Punkt 1!

Blocken:

1) NIE mit einem Spieler mit Jump 6 gegen einen Gegner zum Wurf ansetzen (es sei denn, der Gegner ist einen Fuß kleiner!)

2) Speziell für die Center gilt: Um vom Gegner nicht geblockt zu werden, einen Haken (Joystick nach rechts + Feuer) oder gar einen „Sky-Hook“ (Joystick nach hinten + Feuer) absolvieren

Defense:

Besonders wichtig ist es, ab der zweiten Hälfte des Spiels (wenn die Gegner schon erste Ermüdungserscheinungen zeigen), eine enge Defense (Presse) zu machen, d. h. dem Gegner keinen Freiraum zu lassen. Das bringt den Gegner zu Notwürfen (wegen der Wurfuhr), oder sie werden geblockt. Man kann dies auch schon zu Beginn des Spiels ausführen, aber weil da die Gegner noch fast 100 %ig fit sind, wird man das eine oder andere Mal aufs Kreuz gelegt, indem eine flotte Täuschung eingelegt wird. Aber verzweifle nie! Der Augenblick des Blockens kommt schon noch!

Time-Out:

Es gibt einen Trick, einen Time-Out hervorzurufen, ohne daß dieser abgezogen wird: Wenn ein Team zu einem Korberfolg gelangt, und in dem Kasten der Name des erfolgreichen Spielers erscheint, heißt es „Space“ drücken. Es erfolgt ein einminütiger Time-Out, ohne daß dieser abgezogen wird. Nachteil: Nur eine Minute, aber das reicht meist für alle Änderungen.

Fresh-Tired:

Ein müder Spieler sollte sofort ausgewechselt werden, da dieser kaum mehr fähig ist, größeres zu leisten. Außerdem besteht die Gefahr, daß er total abschlafft, was eine längere Pause mit sich ziehen würde. Und wenn es sich um einen sehr wichtigen Spieler handelt (z. B. Byron Scott!), kann dies spielentscheidend sein.

Genau das „Nicht-Auswechseln“ der ermüdeten Spieler bringt gerade den Gegner öfter gegen Ende des Spiels in große Verlegenheit. Zu diesem Zeitpunkt sollten alle Eure Spieler fit sein, um dann mit einer harten Defense den Gegner in Bedrängnis zu bringen. Zack, und schon seid Ihr mit 10 bis 20 Punkten auf und davon (ehrlich!). Jetzt nur noch konstant punkten, und Ihr habt auch dieses Spiel souverän über die Runden gebracht!

James Worthy



KOPFNUSS

KOMPLETTLÖSUNG – TEIL II – ULTIMA VI

Hier nun die Fortsetzung der Ultima-VI-Komplettlösung. Der erste Teil der Kopfnuß (ASM Nr.9 1990) endete im Hause Budos auf der Pirateninsel „Buccaneer's Den". Budo gibt den Rat, in der Kanalisation unter der Stadt Britain eine Frau namens Phoenix aufzusuchen. Zwischen „Buccaneer's Den" und der Kanalisation Britains existiert ein Verbindungstunnel mit Namen „Buccaneer's Cave", dessen Eingang sich direkt hinter dem Haus von Budo befindet. Um heil durch das Tunnelsystem zu kommen, braucht ihr unbedingt den Kahn („Skiff"), mit dem ihr nach „Buccaneer's Den" gefahren seid. Dupre kann ihn mit sich tragen.

Die Maus Sherry ist momentan eher hinderlich als nützlich. Entlaßt sie aus Eurer Gruppe (sie wird von selbst zum Schloß von Lord British zurückkehren). Man steigt nun in den ersten Level von „Buccaneer's Cave" hinab.

Buccaneer's Cave, Level 1:

Von hier aus führen drei Leitern nach unten in den zweiten Level. Über Leiter 3 gelangt ihr bestenfalls zu einer Gruppe von Magiern und Soldaten, die Euch kräftig einheizen werden. Bei einem Sieg wird man dafür mit ein paar Goldstücken und brauchbaren Waffen belohnt. Ansonsten ist der eben beschriebene Bereich nicht weiter interessant. Ich rate Euch deshalb, gleich bei Leiter 2 hinabzuklettern. Hier könnt ihr nämlich eine Truhe mitnehmen, in der sich ein Glasschwert und ein Magischer Bogen befindet. Um die Truhe zu öffnen bedarf es übrigens eines Zauberspruches („Unlock Magic"), der sich womöglich noch nicht in Eurem Repertoire befindet. Es bleibt Euch in diesem Falle nichts anderes übrig, als die Truhe vorerst mitzuschleppen, wenn Ihr auf den Inhalt nicht verzichten wollt. Später wird die Abenteuergruppe sowieso an einem Ort vorbeikommen, an dem ihr den „Unlock Magic"-Zauberspruch bekommen könnt.

Als nächstes steigt ihr die Leiter nach oben zurück in den ersten Level und von dort bei Leiter 1 wieder nach unten.

Buccaneer's Cave, Level 2:

Man macht sich sofort auf den Weg zur nächsten Leiter, die nach unten führt. Ab und zu wird ein schmaler Sumpfstreifen auftauchen. Falls nicht alle Eurer Partymitglieder mit speziellen Stiefeln („Swamp Boots") ausgerüstet sind, müßt Ihr folgenden Trick anwenden (Sumpf vergiftet einen Charakter bei Berührung): Mindestens einer aus Eurer Party, nämlich Iolo, läuft schon seit Spielbeginn mit diesen Sumpfstiefeln herum. Man läßt Iolo im „Solo-Mode" den Sumpf überqueren. Dann wirft man die Stiefel über den Sumpf hinüber und läßt sie vom nächsten Partymitglied aufheben und anziehen. Diesen Vorgang müßt ihr solange wiederholen, bis die komplette Truppe den Sumpf überwunden hat.

In einem abgetrennten Gang werdet ihr ein kurzes Stück vor der Leiter auf ein paar Gremlins treffen (siehe Karte). Wenn ihr sie besiegt und den Gang bis zu seinem Ende entlanggeht, findet Ihr bei der Leiche eines weniger erfolgreichen Kämpfers einen „Protection Ring" (Schutzfunktion). Der Haken an der Sache ist, daß die Gremlins Euch bestehlen, falls ihr sie zu nahe an Euch heranlaßt. Man geht deshalb am besten mit Zaubersprüchen oder Pfeilen gegen die kleinen Monster vor.

Schließlich klettert man die Leiter hinab in den letzten Level.

Buccaneer's Cave, Level 3:

Ab hier wird die ganze Angelegenheit schon wesentlich interessanter. Als kleine Kraftprobe könnt Ihr den Drachen im Osten des Dungeons betrachten (oder auch nicht). Drachen gehören zwar mit Sicherheit zu den stärksten Gegnern überhaupt, dennoch lohnt sich ein Angriff fast nie, da sie kaum Schätze oder Waffen mit sich tragen. Die Riesenspinnen im Südwesten haben dagegen einen ganzen Haufen an brauchbaren Sachen zusammengetragen (z.B. „Magic Armour", „Swamp Boots", „Lightning Wand" etc.). Sie sind auch ziemlich schnell besiegt. Die Spinnennetze, die sie über Ihre Opfer und auch Gegenstände ziehen, lassen sich mit ein paar Schwerthieben zerschlagen. Oft haben auch eingewickelte Leichen noch Nützliches bei sich.

ULTIMA VI-KARTENLEGENDE



- : Sumpf
- : Wasser
- : Lava
- : Weg, Pfad
- : Falle
- : Gebirge oder undurchdringliche Wälder
- : Felsmassiv
- : Wüste
- : Berge
- : dichter Wald
- : Leiter. Wenn man bei ↓1 hinabsteigt, gelangt man zu ↑1
- : Torbogen aus Knochen
- : Steinkreis
- : Tür

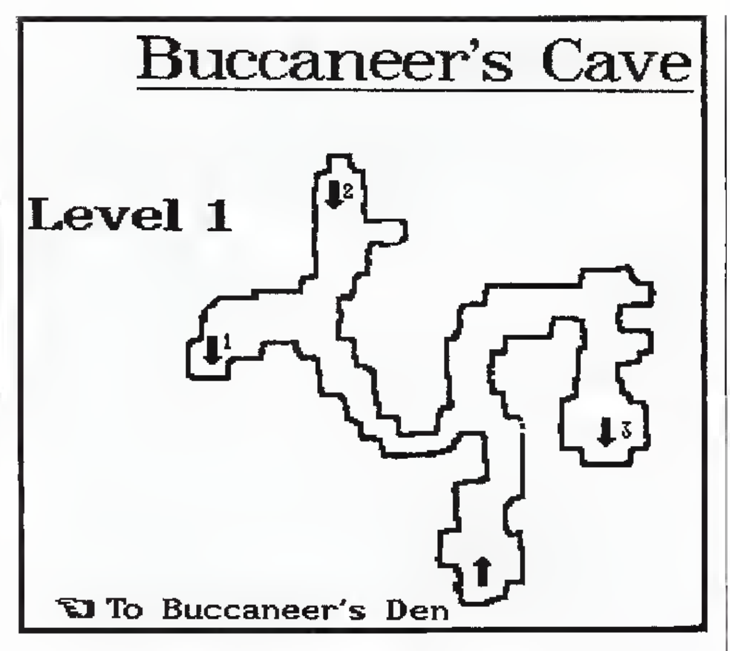


Mit vollgepackten Taschen geht Ihr dann von den Spinnen zu der Leiter, die „Buccaneer's Cave" mit der Kanalisation von Britain verbindet.

Britain Sewers, Level 4:
Im Prinzip müßt Ihr hier lediglich versuchen, auf schnellstem Wege zur Leiter nach oben zu gelangen. In der auf der Karte eingezeichneten „Bathöhle" lebt eine große Anzahl von „Giant Bats", die ziemlich zäh sind und grundsätzlich nichts mit sich herumtragen. Man greift sie am besten erst gar nicht an.

Britain Sewers, Level 3:
Nachdem Ihr die Leiter nach oben gestiegen seid, befindet Ihr Euch auf einer winzigen Insel inmitten eines riesigen unterirdischen Sees. Mit Hilfe des Kahns überquert man den See und legt irgendwo am Ufer an (Kahn wieder mitnehmen). Laßt Euch besser nicht auf einen Kampf mit dem Seeungeheuer („Sea Serpent") ein, falls Ihr angegriffen werdet. Wenn Ihr knapp bei Kasse seid, habt Ihr nun ganz im Westen die Gelegenheit, die Schätze von ein paar Trollen zu rauben. An einer anderen Stelle des Dungeons liegt übrigens ein weiterer „Protection Ring". Um an ihn heranzukommen, muß man bei Leiter 2 in ein kleines Gewölbe hinaufklettern. Dort liegt ein verunglückter Goldgräber am Boden, der den Ring bei sich trägt. Genau an der Stelle, wo die Schaufel des Toten liegt, kann man außerdem ein Goldnugget (= 10 Goldstücke) ausgraben (eventuell mehrmals probieren).

Im Norden findet man schließlich das Haus von Phoenix! Der einzige Zugang dorthin wird von mehreren Riesenratten gut bewacht. Man sollte hier unbedingt abspeichern, denn ein Biß der Ratten bedeutet immer die Vergiftung eines Partymitgliedes (zur Not lassen sich Vergiftungen übrigens



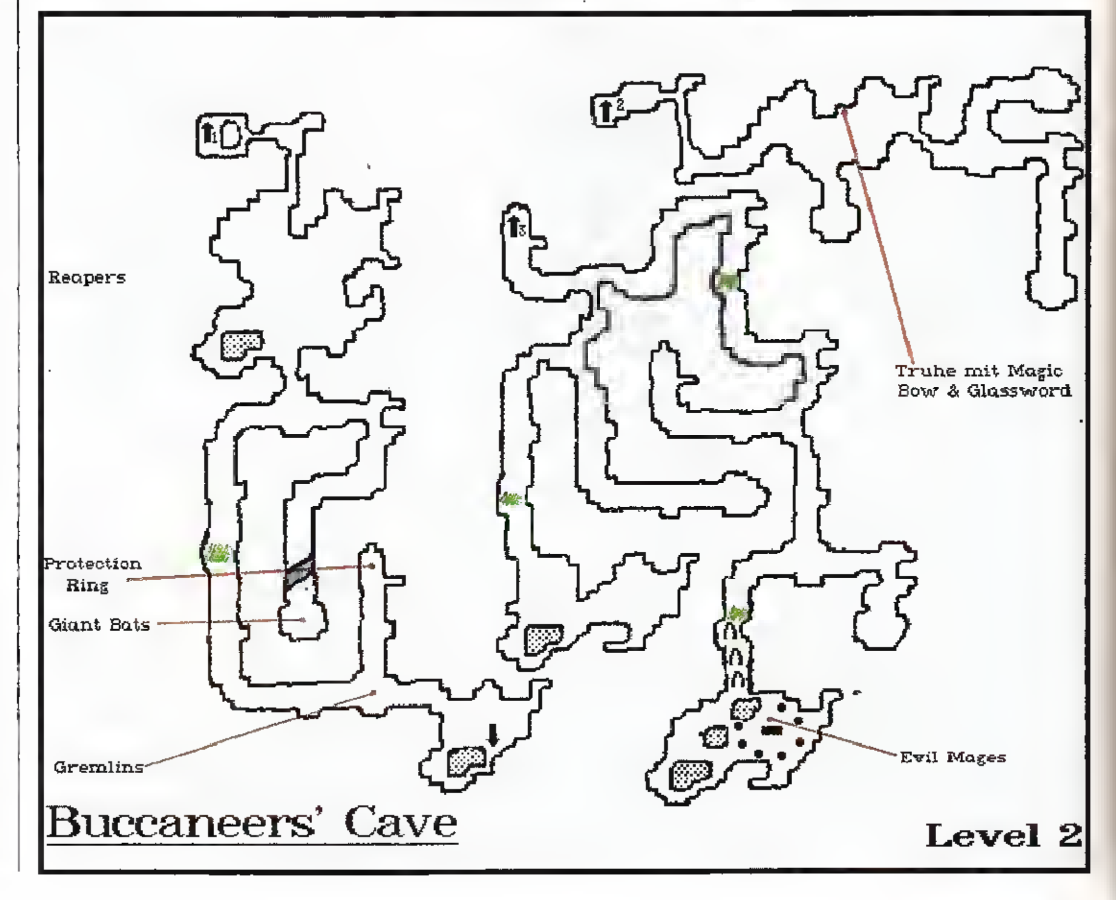
an Ort und Stelle mit den „Red Potions" heilen, von denen ihr aber wahrscheinlich nicht allzu viele besitzen werdet). Wenn die Ratten besiegt sind, muß noch die auf der Karte eingezeichnete Falle (einfach „weg-moven") und die Giftwolke („Dispel Field"-Zauberspruch) überwunden werden. Jetzt solltet Ihr in den „Solo-Mode" schalten.

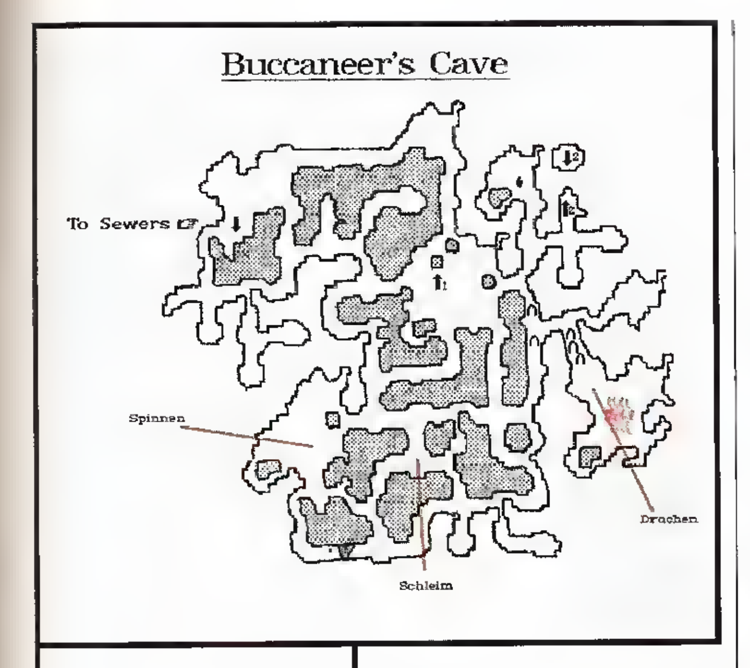
Euer Magier entschärft sämtliche Truhen hinter dem Haus („Untrap"-Zauberformel) und öffnet sie dann mit dem Dietrich („Lock Pick").

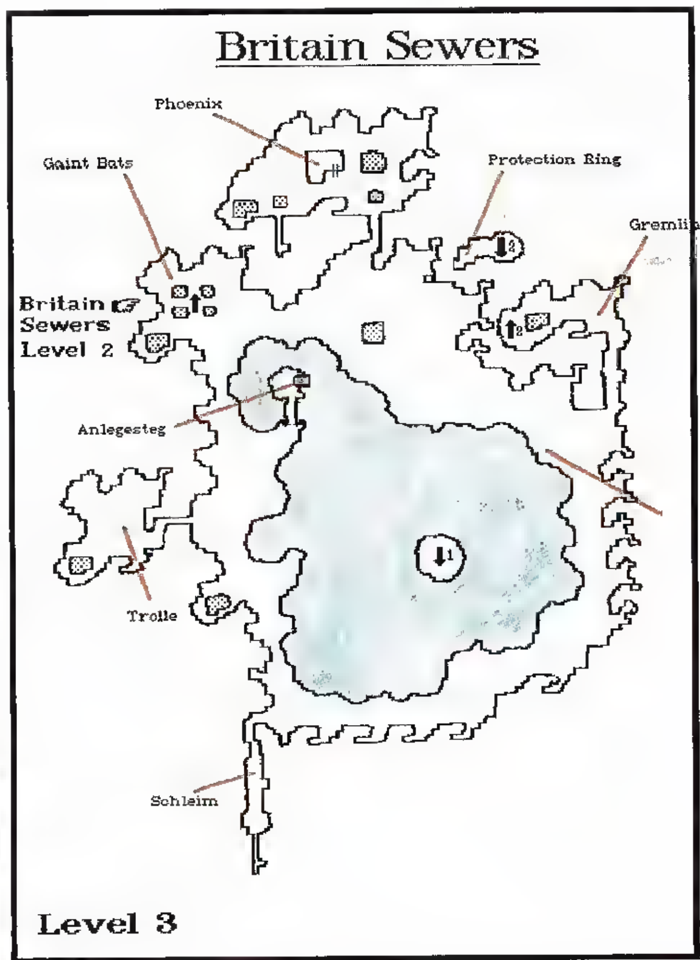
Man nimmt alle so gefundenen Gegenstände (sowohl die in den Truhen, als auch die in den Kisten) mit. Darunter befinden sich auch ein „Lightning Wand" und ein „Invisibility Ring".

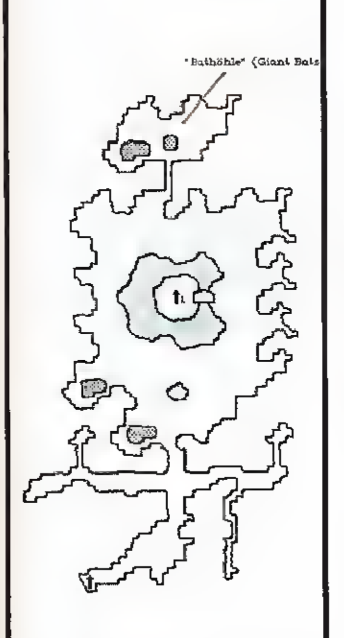
Nun betritt man (allein !) das Heim von Phoenix. Ist man im Besitz des „Pickpokket"-Zauberspruchs (der Magier Rudyom in Cove verkauft ihn für 100 Goldstücke; Euer Magier muß sich aber mindestens im fünften Level befinden), könnt Ihr den Gürtel von Phoenix auf elegante Weise unbemerkt stehlen. Wer die „Pickpocket"-Zauberformel nicht zur Verfügung hat, muß Phoenix auf hinterhältige Weise lynchen. Dabei sei noch erwähnt, daß es sich bei der Frau um eine gemeine Diebin handelt, ausgerüstet mit einer magischen Rüstung und drei oder vier Glasschwertern. Ein offener Kampf wäre deshalb fatal!

Man schiebt also seine moralischen Bedenken beiseite, zieht den „Invisibility Ring" an, nimmt einen „Lightning Wand" zur Hand und feuert zwischen 30 und 40 Blitze auf die Dame ab (nicht gerade die feine englische Art, aber es funktioniert). „Danach" durchsucht man die Leiche und nimmt sämtliche Gegenstände (darunter na-









türlich auch der gesuchte Gürtel), sowie die „Swamp Boots" (auf dem Fußboden), an sicb.

Um aus der Kanalisation herauszukommen, kann man eines der „Red Moongates" (magisches Tor) benutzen. So ein „Moongate" läßt sich an jedem beliebigen Ort mit Hilfe des „Orb of the Moons" (der schwarzgraue Stein, den Ihr seit Spielbeginn mit Euch herumtragt) öffnen. Wer durcb das magiscbe Tor hindurchschreitet, wird an einen anderen Ort teleportiert. Der Zielort hängt von der Position des „Red Moongates" zu Eurem eigenen Standort ab (siehe dazu „Orb of the Moons"-Skizze). Das näcbste Ziel ist das Schloß von Lord British. Um dorthin zu gelangen, öffnet ibr direkt ein Feld nördlich von Eurem Spielführer (dem „Avatar") ein „Red Moongate" und geht hindurch ....

Zuallererst läßt man sich von Lord British heilen, dann geht man in die Stadt (falls man zufällig nachts in Britain ankommt, übernachtet man in der Herberge oder außerhalb von Britain in der Wildnis). Hier tauscht man die Goldnuggets in Münzen um, verkauft Waffen und Rüstungen, die man nicht mehr braucht und besorgt sich bei Bedarf neue Pfeile für Iolo. Beim „Shrine of Compassion", der ganz in der Nähe von Britain ist, kann man eventuell um einen Level steigen.

Buccaneer's Den:

In Buccaneer's Den (mit dem Kabn hinfabren) zieht man den Gürtel von Phoenix an und befragt Homer in der Herberge über die verschollene Tafel („Tablet", „Treasure", „Cave"). Homer beginnt zu erzählen:

Captian Hawkins ist tot. Die erbeuteten Schätze (darunter auch die silberne Tafel) liegen allesamt in einer Höhle vergraben – wo die Höhle liegt, weiß jedoch keiner. Es gibt aber eine Karte, auf der die Höhle eingezeichnet ist. Als sich die Piraten trennten, wurde diese Karte in neun Stücke zerrissen und verteilt. Homer interessiert sich nach wie vor für den Schatz, und er sagt, daß die Besitzer der restlichen Kartenteile (auch Homer hat ein Stück der Karte) schon längst ihre Hoffnungen aufgegeben hätten. Einer der Piraten hat sich angeblich mit seinem Kartenteil auf den Weg zu einem Gargoyle namens Sin 'Vraal gemacht (Sin 'Vraal wohnt südlich vom „Dry Land"), ein anderer mit Namen Sandy würde seither in der Stadt Trinsic als Koch arbeiten, und der Pirat Ybarra wollte im Dungeon Shame nach Gold graben.

Außerdem müßte ein weiterer Kartenteil in einem

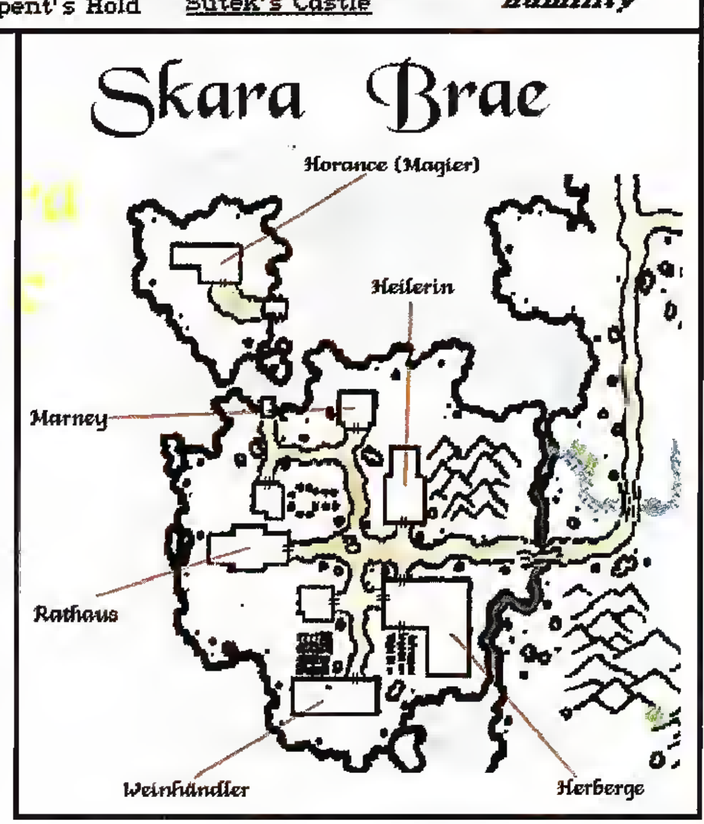
The Orb of the Moons

Stadt Moonglow	Shrine of Honesty	Stadt Britain	Shrine of Compassion	Stadt Jhelom
Shrine of Humility	Shrine of Control	Schloß von Lord British	Shrine of Passion	Shrine of Valor
Stadt New Magincia	Unendliche Leere	Avatar	Unendliche Leere	Stadt Yew
Shrine of Spirituality	The Slab	Shrine of Diligence	The Isle of the Avatar	Shrine of Justice
Stadt Skara Brae	Shrine of Honor	Stadt Trinsic	Shrine of Sacrifice	Stadt Minoc

Schiffswrack in der Nähe von „Serpent's Hold" zu finden sein. In der Stadt Jhelom würde sich auch noch der Ex-Pirat Heftimus aufhalten, der auch ein Stück der Karte besäße. Damit besteht die nächste größere Aufgabe für Eure Party offensichtlich darin, sämtliche Kartenteile ausfindig zu machen, die Kartenteile dann in der richtigen Reihenfolge zusammenzusetzen und daraufhin die Höhle zu finden. Ob ihr zuerst nach einem Schiffswrack sucht oder nach Trinsic fahrt, ist im Prinzip egal. Ich habe mich zuerst im Dungeon Shame nach Ybarra umgesehen. Bevor Ihr aber diesen Dungeon betretet, müßt Ihr unbedingt mit ein paar wichtigen Zauberformeln und Gegenständen ausgestattet sein. Deshalb benutzt man nun den „Orb of the Moons", um zunächst die Stadt Skara Brae zu erreichen.

Skara Brae:

Hier muß man sich bei dem Magier Horance unbedingt den „Unlock Magic"-Zauberspruch kaufen (60 Goldstücke). Mit diesem Spruch könnt Ihr ab jetzt alle magisch verschlossenen Türen und Truhen öffnen (so auch die Truhe aus dem zweiten Level von Buccaneer's Cave, wenn Ihr sie noch bei Euch habt). Achtet darauf, daß Ihr schon jetzt genügend Geld beiseite legt, um später in der Stadt Yew sumpftaugliche Stiefel kaufen zu können (10 Goldstükke pro Stiefelpaar. Überprüft, wieviele aus Eurer Party noch „Swamp Boots" benöti-



gen). Horance in Skara Brae verkauft übrigens noch eine Vielzahl von Angriffszauberformeln.

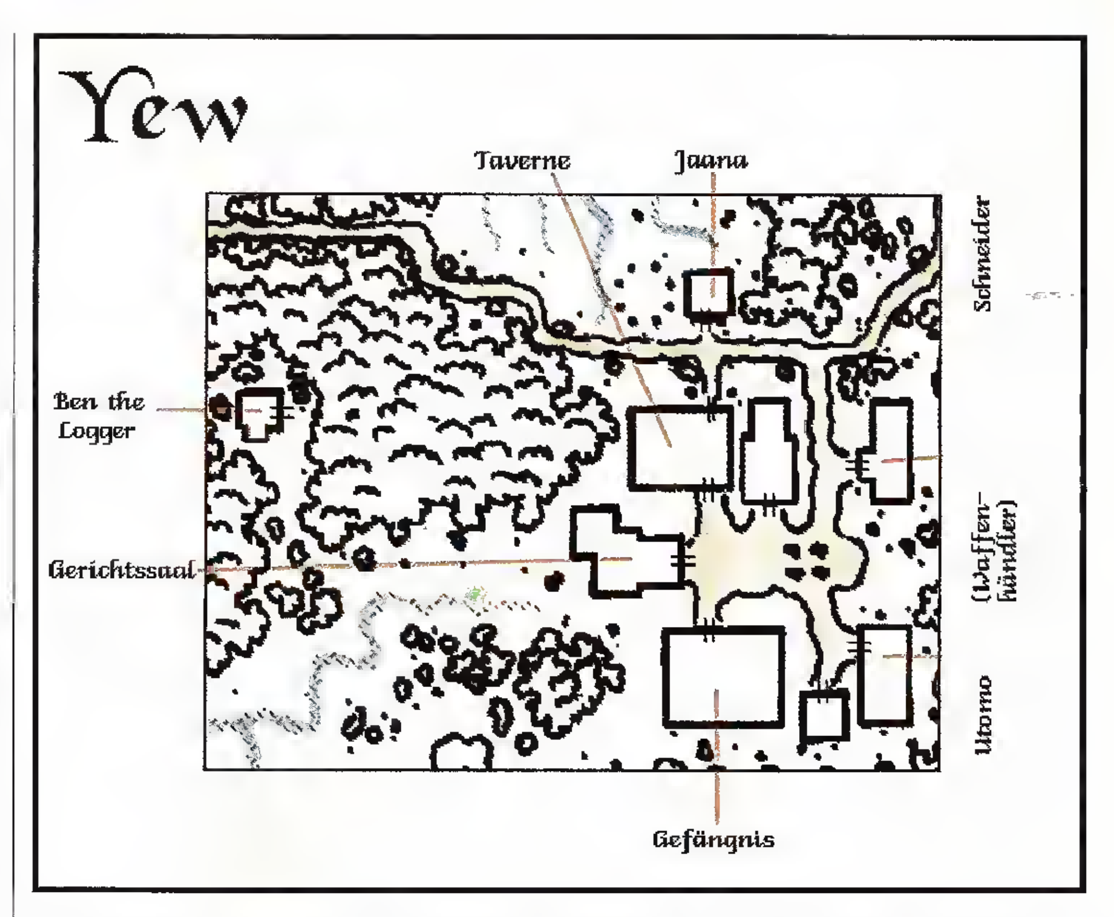
Darunter ist der „Explosion"-Spell besonders zu empfehlen, da sich mit seiner Hilfe auch vermauerte Türen aufsprengen lassen. Mit „Disable" kann man einem einzelnen Gegner auf einen Schlag eine meist tödliche Wunde beibringen. Bekanntlich werden zum Zaubern bestimmte Zutaten benötigt. „Mandrake" und „Spidersilk" kann man bei Horance zu einem sehr günstigen Preis erwerben. Horance ist außerdem der einzige Magier, der „Black Pearls" für nur drei Goldstücke verkauft. Wenn Ihr schon einmal in Skara Brae seid, könnt Ihr Euch auch gleich um die Wiederbeschaffung der „Rune of Spirituality" kümmern. Dazu müßt Ihr einer jungen Lady namens Marney (siehe Karte) einen Besuch abstatten. Die Rune ist in einer Truhe in ihrem Haus versteckt. In der Truhe befindet sich auch ein Buch, in dem das „Mantra of Spirituality" geschrieben steht.

Mit Hilfe des „Orb of the Moons" kann man sich direkt zum „Shrine of Spirituality" teleportieren lassen, um dort zu meditieren. Sobald Ihr das Mantra („om") sprecht, wird ein weiterer „Moonstone" freigegeben, den man mitnimmt. Eventuell könnt Ihr beim Meditieren einen Level aufsteigen.

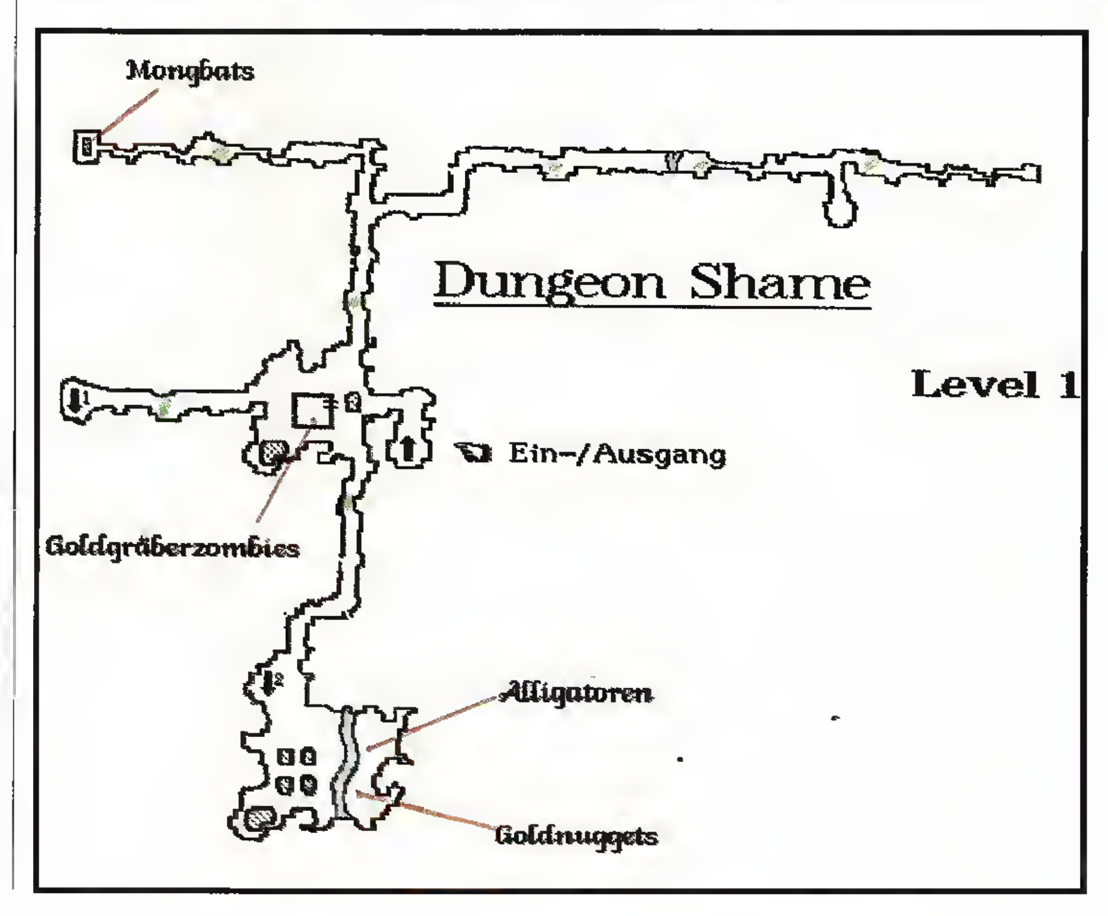
Als nächstes benutzt man den „Orb of the Moons", um von dem „Shrine of Spirituality" zur Stadt Yew zu gelangen.

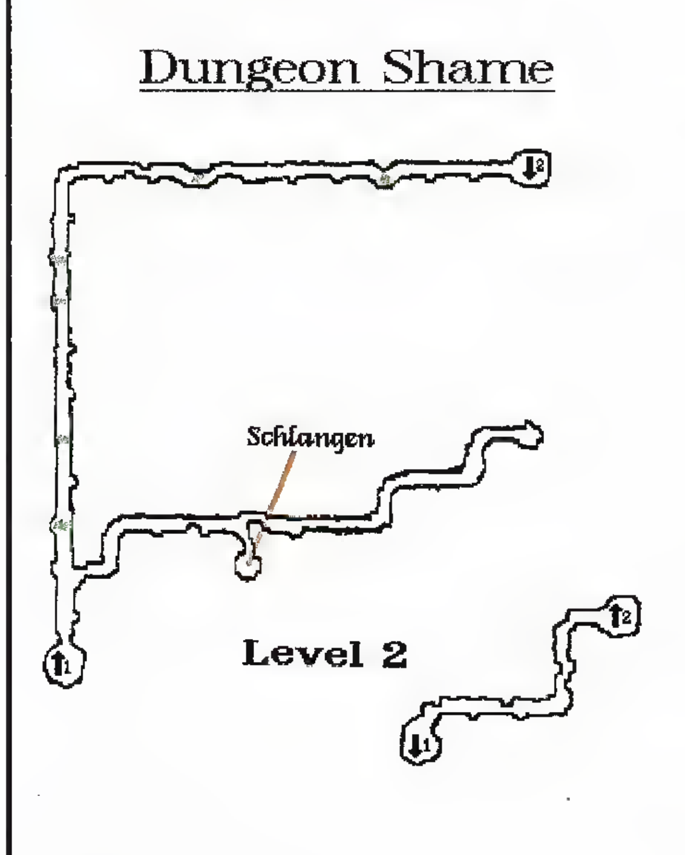
YEW:

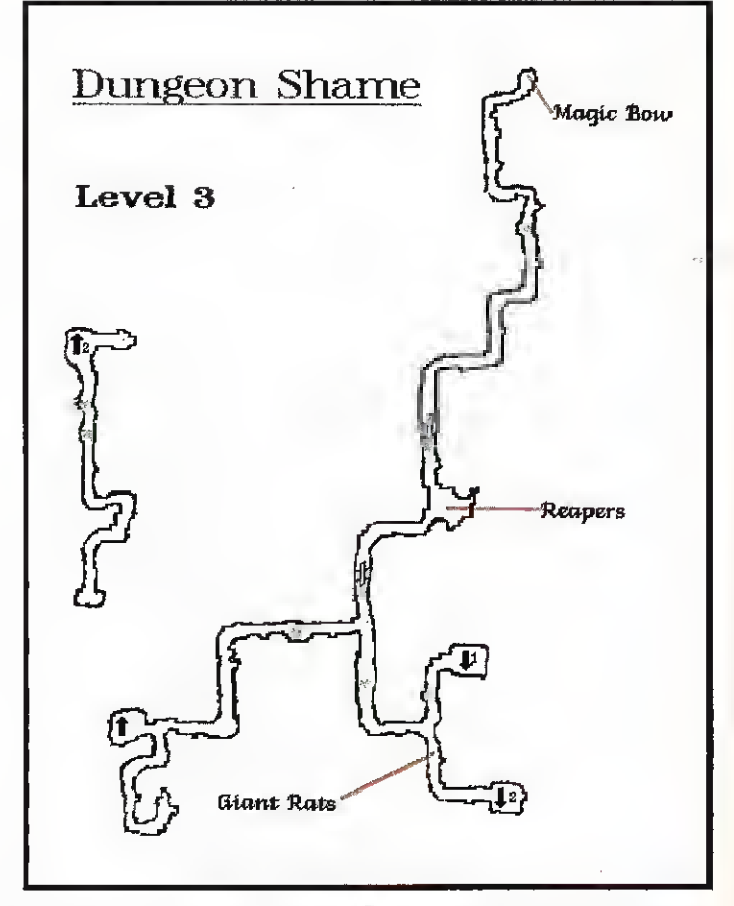
Hier kauft man beim Waffenhändler Utomo „Swamp Boots" ein, und zwar soviele, daß jedes Partymitglied damit ausgerüstet werden kann (die alten Stiefel wirft man einfach weg). Auf der Suche nach der „Rune of Justice" hört man, daß sie von einem Ganoven namens Boskin

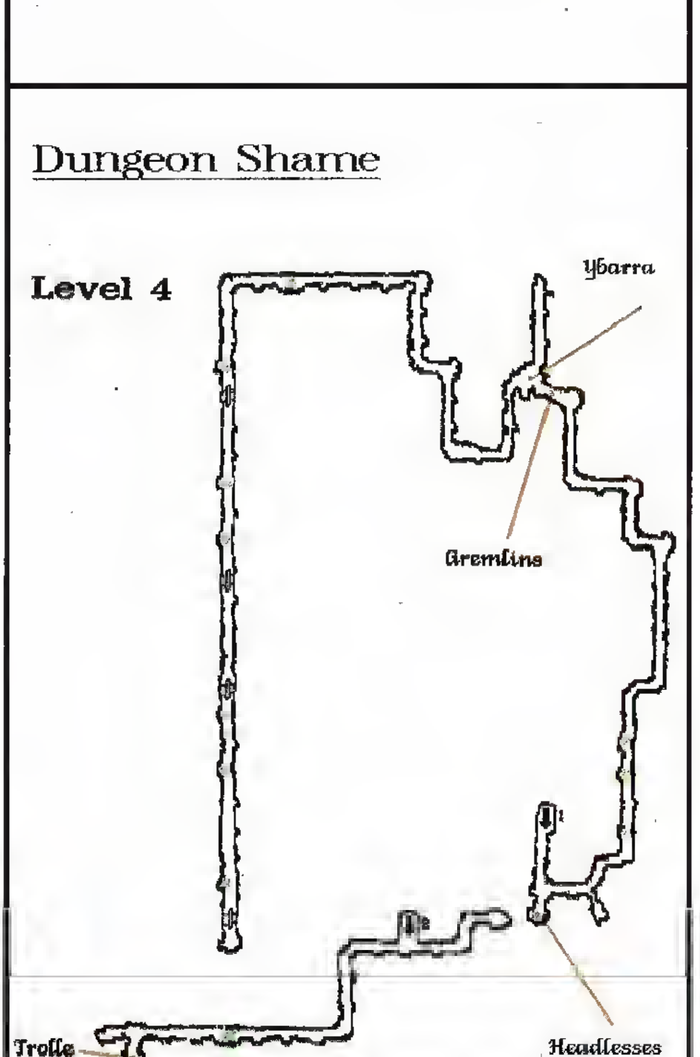


kurz vor seiner Inhaftierung versteckt wurde. Um mit dem Häftling sprechen zu können, bedarf es einer schriftlichen Erlaubnis der obersten Richterin. Die Richterin kann man in der Taverne oder im Gerichtssaal antreffen (sie heißt Lady Lenora). Bei einem Gespräch mit ihr bekommt man das Erlaubnisschreiben und









erfährt das „Mantra of Justice" („permission", „Boskin", „children", „mantra").

Man betritt nun das Gefängnis. Dort bittet man den Gefängniswärter Pridgarm um den Schlüssel zu Boskins Zelle („key", „permission"). Boskin (er ist im Ostflügel des Gefängnisgebäudes untergebracht) behauptet, er habe nur gestohlen, um seine Kinder ernähren zu können. Von Lady Lenora erfährt man aber, daß Boskin alleinstehend und kinderlos ist. Sobald man ihn darauf hinweist daß er gelogen hat („name", „rune", „out", „kids", „lie"), kommt er zur Einsicht und verrät das Versteck der „Rune of Justice". Sie liegt unter einer Topfpflanze in der Taverne von Yew. Man gibt darauf den Schlüssel bei Pridgarm ab und holt sich die Rune.

In der Stadt wird man von einer Frau namens Jaana angesprochen, die Mitglied in Eurer Party werden will. Ob Ihr sie aufnehmt, liegt ganz bei Euch. Bevor man Yew verläßt, spricht man mit dem Holzfäller Ben. Er wohnt ein Stück nordwestlich von Yew. Bei ihm kauft man für fünf Goldstücke ein Stück Eibenholz („log"), das Ihr später im Spiel brauchen werdet. Nun geht es zum „Shrine of Justice" (benutzt den „Orb of the Moons"!), wo man das „Mantra of Justice" aufsagt („beh"). Man erhält so einen weiteren Moonstone.

Euer nächstes Ziel ist das Haus des Zauberers Nicodemus, das sich in der Wildnis zwischen den Städten Britain und Yew befindet (siehe Karte).

NICODEMUS OF THE BLUE STAR:

Um das Haus betreten zu können, müßt Ihr erst mit dem „Unlock Magic"-Zauberspruch die Türe öffnen, und dann das elektrische Schutzfeld mit der „Dispel Field"-Zauberformel auflösen. Bei Nicodemus kann man zusätzliche Zaubersprüche bekommen. So zum Beispiel die „Mass Invisibili-

y“-Formel, die es Euch erlaubt, eine zeitlang für alle anderen unsichtbar zu sein (140 Goldstücke, sehr zu empfehlen – der Spruch setzt einen Magier voraus, der sich im siebten Level befindet!).

Mit dem „Enchant“-Spruch (140 Goldstücke) läßt sich ein beliebiger Zauberspruch aus Eurem Repertoire auf einen magischen Stab (100 Goldstücke) übertragen. Nur wer genügend Geld hat, sollte hier zugreifen. Überlebensnotwendig ist der Stab auf keinen Fall. Ebenso erwähnenswert ist der „Detect Trap“-Zauberspruch, mit dem man Türen und Truhen auf Fallen untersuchen kann (20 Goldstükke). Von den Zauberzutaten sind Knoblauch („Garlic“), Ginseng, „Blood Moss“ und Spinnenseide („Spider Silk“) bei Nicodemus besonders günstig.

Nun endlich macht man sich mit einem Kahn auf den Weg zum Dungeon Shame. Vor dem Dungeoneingang gibt es ein paar Geysire, denen ihr ausweichen müßt. Im ersten Level stößt man auf ein kleines Gebäude, dessen Tür magisch verschlossen ist. Mit „Unlock Magic“ könnt Ihr das Gebäude betreten. Innen wandeln Skelette von verstorbenen Goldgräbern umher, die Euch attackieren werden. Nach dem Kampf schaut man sich genauer um und findet dabei eine komplette Goldgräberausrüstung. Der Dungeon Shame ist übrigens die Goldgrube von Britannia schlechthin. Fast überall, wo man mit einer Schaufel zu graben beginnt, findet man in einer bestimmten Tiefe unter der Erde Goldnuggets (manchmal muß man bis zu fünfmal an derselben Stelle graben). Es lohnt sich jedoch kaum, auf diese Weise kostbare Zeit zu verlieren, da genügend Goldnuggets bereits an der Erdoberfläche herumliegen. Im ersten Level zum Beispiel findet Ihr hinter einem schmalen Flußlauf (man muß ihn mit dem Kahn überqueren) einen ganzen Haufen Goldnuggets, die von ein paar Alligatoren bewacht werden. Im Nordwesten wird man zum erstenmal auf sogenannte „Mongbats“ treffen, eine Mischung aus Affe und Fledermaus.

Der zweite Level ist, abgesehen von den Goldnuggets, die man dort finden kann, uninteressant.

Im dritten Level kann man einen „Magic Bow“ finden. Eine größere Anzahl von „Giant Rats“ und „Reapers“ wird allerdings den Weg zu dieser Waffe erschweren.

Im vierten Level schließlich hat man gegen eine Gruppe kopfloser Monster („Headlesses“) zu kämpfen. Außerdem werdet Ihr vielleicht Bekanntschaft mit ein paar Trollen machen. In einem breiteren Abschnitt der sonst sehr schmalen Tunnelgänge findet man Ybarra. Er sagt, er habe drei Wochen nichts gegessen und das, was er zuletzt zwischen den Zähnen gehabt hatte, war sein Gürtel. Seinen Teil der Schatzkarte hat er aber glücklicherweise noch nicht verspeist. Man gibt Ybarra etwas zu essen und erhält dafür den ersten Teil der Schatzkarte („name“, „job“, „map“). Ybarra wird nach immer mehr Essen betteln. Gibt man ihm nichts, stirbt er sofort. Da sich sein Tod aber sowieso nicht verhindern läßt, teilt man seine eigenen Essensrationen besser nur einmal mit ihm. Nachdem man seine Taschen mit Goldnuggets vollgestopft hat, benutzt man den „Orb of the Moons“ um wieder an die Oberfläche zu gelangen. Die Goldnuggets müssen in Britain in Münzen umgetauscht werden. Eurer Abenteurergruppe steht nun die Suche nach den restlichen Kartenteilen bevor. Damit möchte ich den zweiten Teil der Kopfnuß hier abschließen. Fortsetzung folgt! ■

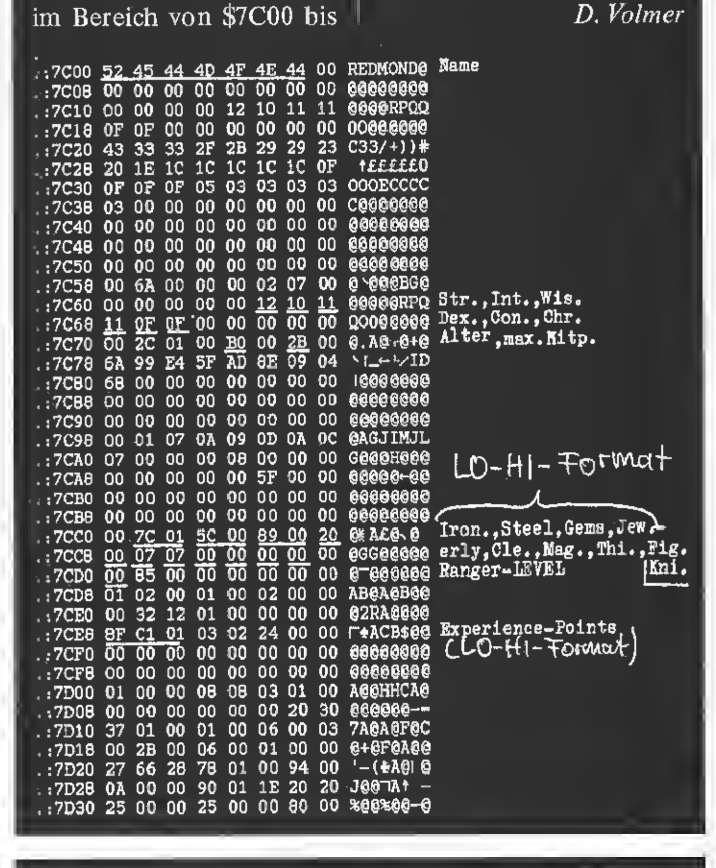
Hannes Kruppa

Kurz vor Toresschluß

CHAMPIONS OF KRYNN

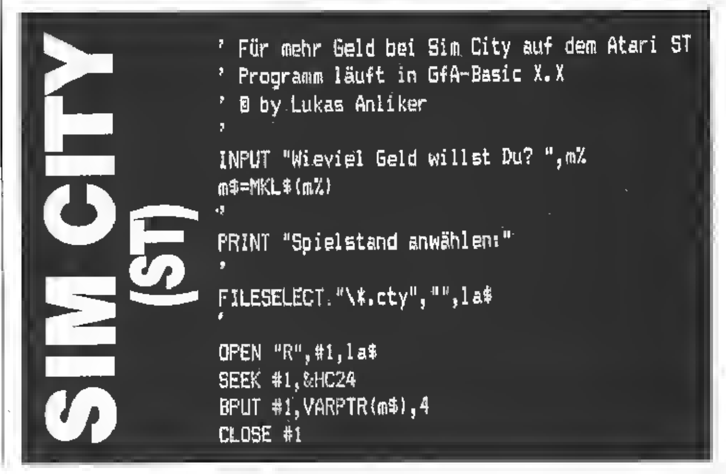
Champions of Krynn auf dem C-64: Mit diesem 'Editor' dürften Charakter-Schummeleien kein großes Problem mehr sein. Man braucht nur einen Charakter einzuladen und das File im Bereich von $7C00 bis $7CE8 beliebig (mittels Diskmon) zu modifizieren. Vorsicht mit dem Hi-Lo-Format (ist in ASM 1/90 erklärt und außerdem nicht besonders schwierig)!

D. Volmer



```
.:7C00 52 45 44 4D 4F 4E 44 00 REDMOND@ Name
.:7C08 00 00 00 00 00 00 00 00 @@@@@@@@
.:7C10 00 00 00 00 12 10 11 11 @@@@RPQQ
.:7C18 0F 0F 00 00 00 00 00 00 OO@@@@@@
.:7C20 43 33 33 2F 2B 29 29 23 C33/+))#
.:7C28 20 1E 1C 1C 1C 1C 1C 0F  ↑££££££O
.:7C30 0F 0F 0F 05 03 03 03 03 OOOECCCC
.:7C38 03 00 00 00 00 00 00 00 C@@@@@@@
.:7C40 00 00 00 00 00 00 00 00 @@@@@@@@
.:7C48 00 00 00 00 00 00 00 00 @@@@@@@@
.:7C50 00 00 00 00 00 00 00 00 @@@@@@@@
.:7C58 00 6A 00 00 00 02 07 00 @`@@@BG@
.:7C60 00 00 00 00 00 12 10 11 @@@@@RPQ Str.,Int.,Wis.
.:7C68 11 0F 0F 00 00 00 00 00 QOO@@@@@ Dex.,Con.,Chr.
.:7C70 00 2C 01 00 B0 00 2B 00 @.A@←@+@ Alter,max.Mitp.
.:7C78 6A 99 E4 5F AD 8E 09 04 `I_←¼/ID
.:7C80 68 00 00 00 00 00 00 00 |@@@@@@@
.:7C88 00 00 00 00 00 00 00 00 @@@@@@@@
.:7C90 00 00 00 00 00 00 00 00 @@@@@@@@
.:7C98 00 01 07 0A 09 0D 0A 0C @AGJIMJL
.:7CA0 07 00 00 00 08 00 00 00 G@@@H@@@
.:7CA8 00 00 00 00 00 5F 00 00 @@@@@←@@   LO-HI-Format
.:7CB0 00 00 00 00 00 00 00 00 @@@@@@@@
.:7CB8 00 00 00 00 00 00 00 00 @@@@@@@@
.:7CC0 00 7C 01 5C 00 89 00 20 @*A£@ @ Iron.,Steel,Gems,Jew-
.:7CC8 00 07 07 00 00 00 00 00 @GG@@@@@ erly,Cle.,Mag.,Thi.,Fig.
.:7CD0 00 85 00 00 00 00 00 00 @¯@@@@@@ Ranger-LEVEL          Kni.
.:7CD8 01 02 00 01 00 02 00 00 AB@A@B@@
.:7CE0 00 32 12 01 00 00 00 00 @2RA@@@@
.:7CE8 8F C1 01 03 02 24 00 00 Γ♠ACB$@@ Experience-Points
.:7CF0 00 00 00 00 00 00 00 00 @@@@@@@@ (LO-HI-Format)
.:7CF8 00 00 00 00 00 00 00 00 @@@@@@@@
.:7D00 01 00 00 08 08 03 01 00 A@@HHCA@
.:7D08 00 00 00 00 00 00 20 30 @@@@@@ 0
.:7D10 37 01 00 01 00 06 00 03 7A@A@F@C
.:7D18 00 2B 00 06 00 01 00 00 @+@F@A@@
.:7D20 27 66 28 78 01 00 94 00 '-(♣A@|@
.:7D28 0A 00 00 90 01 1E 20 20 J@@¬A↑ -
.:7D30 25 00 00 25 00 00 80 00 %@@%@@-@
```

SIM CITY (ST)



```
' Für mehr Geld bei Sim City auf dem Atari ST
' Programm läuft in GfA-Basic X.X
' © by Lukas Anliker
'
INPUT "Wieviel Geld willst Du? ",m%
m$=MKL$(m%)
'
PRINT "Spielstand anwählen:"
'
FILESELECT "\*.cty","",la$
'
OPEN "R",#1,la$
SEEK #1,&HC24
BPUT #1,VARPTR(m$),4
CLOSE #1
```



DER WETTKAMPF IST AUS UND HIER IST DER SIEGER!

Andreas Brehme ist der Star im Weltcup-Finale - Juli 1990. MicroStyle stellt den Sieger vor - im Herbst 1990.

Italia '90. Italien 1990. Fußball-Weltcup '90. Herrliche Augenblicke - fantastische Einnerungen! Das größte Spiel der Welt flimmerte einen Monat lang über alle Bildschirme. Doch jetzt ist es Zeit, die Rolle des Zuschauers abzulegen und sich als Aktiver auf den Rasen zu begeben.



Hart am Ball bleiben, tief drin in der eigenen Hälfte, und dann einen gelungenen Paß rüber zum Flügel. Nichts wie los, ein Sprint hinunter, um das runde Leder wieder in Empfang zu nehmen... in Stellung laufen.

Da kommt der Ball hoch über die Verteidiger hinweggeflogen... Ein präzise geplanter Sprung, Annahme in der Luft, Runterziehen auf den Boden und stracks in Richtung Tor gekickt...

In International Soccer Challenge erleben Sie das Spiel hautnah aus der Perspektive des Spielers. Sie stecken mittendrin im rasanten 3-dimensionalen Geschehen und haben alles in der Hand!

- Spielen Sie den enthusiastischen Torschützen, den General im Mittelfeld oder den unerschütterlichen Verteidiger, unterstützt von intelligenten elektronischen Mannschaftskollegen.

- Diktieren Sie die Taktik und Strategie des Spiels, steuern Sie Ihre Elf für perfektes Teamwork.

- Benutzen Sie die vorgegebenen Züge wie Einwürfe, Eckbälle und Freistöße.

- Lassen Sie sich mitreißen von der fiebrigen Atmosphäre, der Spannung und Rivalität. Dies ist Ihre Chance, Aktiv-Sport zu betreiben!

- Verbessern Sie Ihre Spielqualitäten in Internationalen Freundschafts-Matches, bevor Sie sich an die ultimative Herausforderung wagen - den World Cup.

- Nehmen Sie teil an 16 internationalen Begegnungen und messen Sie sich gegen die Besten. Das ist Internationaler Fußball auf höchster Ebene.

- International Soccer Challenge. Da steigen Gascoigne die Freudentränen in die Augen, Maradonna gerät in Aufregung und Hulit reißt sich die Haare aus.

Bald in allen guten Softwareläden für Commodore Amiga, Atari ST und IBM und Kompatible erhältlich.

INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE VON MICROSTYLE - DAS ABSOLUT ANDERE FUSSBALLSPIEL.



CONTACT-markt

Tausche

"C64" Suche Tauschpartner!!! Habe immer neueste Soft! Schickt Liste n. Disk an: A. Reßmer, Tiroler Ring 235, 2300 Kiel 14! 100 % Antwort! Versprochen! See you! Auch PD Soft!!!

Suche Tauschpartner Habe Cabal, North & South. 100% Antwort. Tel. 02104/52925, Ph. Reisch, Nietschestr. 52, 4020 Mettmann

Cantact us for the hottest: 07251/62800 or 07251/6549. Beginners are welcome, too. "C-64' C-64' C-64". M. Weinzell, Kolpingstr. 7, 7526 Ubstadt-Weiher 3

Tausche neueste Software aut dem Amiga!! No loosers and lamers. Call Chris: 06206/53129 (ab 16.00) Ch. Knepp, Dieselstr. 14, 6840 Lampertheim

Amiga""Amiga Tausche neueste Amiga Software!!! Kaufe auch, bis 3 DM pro Disk!! Schreibt an: Helge Jönsson, Dorfstr. 37, 2401 Klempau. Bin zuverlässig. 1000 %.

Search cool 64-stuff!!! 100% back! Send your lists and disks to: Maurice Doellekes, Hauptstr. 62 c, 4049 Rommerskirchen 1! Be fast! New stuff only! Lamers not wanted!!!

Really Folx! Massig gute C64 PD-Software (600 Disks) zum tauschen usw.! Demodisk für 2 DM (od. 1 DM Porto + 1 Disk)! Slam c/o A. Brauchle, Alpenstr. 5, 8943 Babenhausen

Tausche ST-Originale gegen einen CPC mit Disklaufwerk. Soft: Xenon 2, Rambo 3, Prem. Coll. 1, Menace. Nur Raum RV/Bodensee. Hole ab. 0751-42891 ab 20h. evtl. Aufpreis. Wolfgang Herold, Köplingen 19, 7982 Baienfurt

ATARI ST CH ATARI ST CH Tausche die neueste ST-Soft!!! Immer hot stuff. Nur Inland! Call: 01 954 2670 (Ask for Joker). Now or never. B. Hirt, Ringstr. 8, CH-3178 Bösingen

Teusche Frenkenstein und Mörder eus Miami und drei weitere Disketten gegen Maniac Mansion, Sunny Shine oder Chase H. Q. Geht auch einzeln, ruft an: 04154/4495 O.Hofges, Campestr. 33, 2077 Trittau. Vielen Dank.

The Xybots suchen Tauschpartner für C64. Nur Disk. Wir haben gute Games. Schickt Listen an: Thomas Gubik, Friedrich-Ebert-Str. 9/16, 7032 Sindelfingen. Antwort 100 %!!!

Tausche und verkaufe, z. B. Bard's Tale I + II, Sim City, Operation Neptun, V-15, Oil Imp., Gunship, Legend of Blacksilver. Viktor Gottfried, Bernhard-Lichtenberg-Str. 12, 7500 Karlsruhe 'C64'

O.K. Freak! Wanna swap the letest stuff on Amiga and ST? Just dial the magic number: 07351/2045, but only on Tuesday and Friday form 5 to z p.,! Beginners can buy!! Martin Schreiner, 1 Mittelbergstr. 90, 7950 Biberach/Riss

Suche einen Amiga 500. Zahle 350 DM plus einen C64 II (Ton defekt). Bette nur schrill!. Angebote an: Daniel Zollinger, Im Moos 11, 8307 Effretikon / Schweiz.

Suche Tauschpartner für C-64! Habe Topgames wie z.B.: Turrican, Black Tiger, X-Out usw. Stand vom 20.04. Also schreib an: Christian Rechenauer, Unteraich 10, 8201 Raubling!

Tausche Originale (C64 Disk) Habe Great Courts, X-Out, Dragonwars, Iron Lord, Mi. Soccer, Rainbow Island, Cabal. Suche Rollenspiele, Ballerspiele, Simulationen... M. Schwichtenberg, siekelkamp 5A, 2900 Oldenburg

Amiga * Tausche Megad., Demos, Intros,... (legal!) Stuff. Send lists and disks to, Simon Wolter PF 1523, 5272 Wipperfürth. Disks 100% back!!! See ya...

Tausche Indiena Jones Adventure gegen Player Manager Original Disks für Amige. Willie Knight, Schloßstr. 24, 7104 Obersulm 3. Der erste, der es mir schickt, bekommt es!!! write fast

Ich tausche 40 Neavy Metal CD's gegen einen gut erhaltenen Amita 500 mit Monitor und Maus. Tel:062 44 22 68 Schweiz, MarcLevenberger, Spannalweg 5, CH-4852 Rothrist

Tausche Amiga Saftware und kaufe Amiga Software verschiedenster Art. Schickt Liste mit Disketten an Martin Gostentschnig, Rosenhein 7, A-9125 Kühnsdorf

C-64 (Disk) Habe X-out, P-47, Rock'n' Roll, Ghostbusters 2, Chambers of Shaolin u. andere. Suche Hard Drivin! Listen u. Disks an Jan Würzebesser, Am Seewald 18, 7990 Friedrichshafen

WELTNEUNEIT!! Die Besten & Größten in Coop.! Deshalb: Riesen Auswahl, Neueste Software, Kleinste Preise!!! Gratisdisk bei Rückporto (Coupon). Absolut jeder hat die Chance (C64) **Gameboard, Rene Patak, Fach 2, A-8024 Graz*

It's happend!! A new group is barn: Die Nordfriesen (NF). To get in touch with us dial 04651/43016 (16-22pm)! Only Amiga-Stuff. M. Grässlin, Westerstr. 20 a, 2283 Wenningstedt

Suche Tauschpartner auf dem PC!!! Habe Indy 3, Oil Imp., Gr. Mo. Slam. Suche Larry 3, F-16, Flug Sim. 4, TD-2, Tel. 07621/86280. Rainer Lenz, Hartmattenstr. 64, 7850 Loerrach

Suche zuverlässigen Tauschpartner für Amiga-Games. Bin bis ca. 19.00 Uhr zu erreichen. Tel:06108/66981, Michael Cici, Heinestr. 8, 6052 Mühlheim

Suche Originsl-Spiele für Atari ST Biete im Tausch PD-Disketten z. B. ST Computer, PD-Pool usw. Angebote an Patric Nieraese, Isarstr. 45, 4006 Erkrath 2

Tausche und verkaufe! Supersoft für C64 (Batman, Rainbow Islands, Double Dragon, Sim City, Flight Sim. II).. Listen an: Pascal Heimberg, Kohlerhubel, CH-3504 Niederhunigen

Suche Tauschpartner für Amiga PD, Intros, Demos, Afu 3,5 + 5,25". Uwe Rast, Sonnhalde 7, 7632 Friesenheim 1. Habe Super Demos! Greetings to all from CIBI!

Suche Tauschpartner für Amiga 500!! Only the hottest stuff! Anfänger sind willkommen. Call: 05364/616 or write to: Lars Klages, Bünnebergstr. 8, 3185 Velpke 1. Only Amiga!! see ya

Amiga! Get the Chance and contact TLN for hot stuff. Tel: 04651/43016 from 16-22pm! Call fast! Matthias Grässlin, Westerstr. 20 a, 2283 Wennigstedt.

*** **Tausche 1 a Soft auf dem C64** *** Schreibt an: Roland Pichler A-9831 Flattach, Laas 15 (Austria). Beantworte 100% Liste oder Disk

Wer tauscht Tie-Break gegen KickOff für den C-64. Bitte meldet Euch bei: Michael Ahlers, Junkergrund 10, 3452 Bodenwerder. 100% Rückantwort. Bye, bye bis denne !!!

C-64 Searching for good swappers!! Call: 0513152235. No loosers!!! Joswig Siewert, Schobertstr. 2, 3002 Wedemark.

Suche zuverlässigen Tauschpartner für Amiga. Listen oder Disks an Dirk Mützel, Hellingen 83, 8729 Königsberg. 100% Rückantwort. Only Amiga. Amiga - The Best

Hi Freaks! Wir suchen Tauschpartner aus aller Welt, zwecks Eröffnung eines Computerclubs. Schreibt uns: Markus Smolczynski, Stralenbergstr. 35, 6520 Worms.

Tausche C64 II, 1541 II, Drucker, Saftware gegen Amiga 500 + Monitor. Lege wenn nötig bis zu 200 DM drauf. Bitte ruft an unter 07555/656, Oliver Strinke, Rotachstr. 23, 7774 Urnau

Suche zuverlässigen Tauschpartner (Amiga) Tel: 0911/777550 od. schreibe an Stefan Bock, Rosenstr. 13, 8510 Fürth.

C-64 C-64 C-64 C-64 Tausche auf meiner alten Brotkiste neue Spiele, wie z. B. Great Courts, Double Dragon II, ..., Philipp Spöth, Drosselpfad 9, 5100 Aachen-Brand.

Yo Guys International! I'm Always looking 4 new, cool swappartners! I'm in contact with europe's Elite Crews! Only Amiga! Contact Thing, PO Box 36, A-5630 Bad Hofgastein!!

Amiga -- Ironstyle -- C-64 We are searching for new contacts. Write to: J. Hornschild, St. Margarethenweg 28, 8204 Brannenburg (only news) Hot Stuff

Atari ST ST ST ST ST Atari Tausche R.o.Medusa gegen andere (Orig.) Soft (Pirates, RVF, usw) Schreibt an M. Lang, Mozartstr. 30, 5884 Halver (nur Orig!!!) 100% Antwort!

The Xybats suchen Tauschpartner für C-64. Wir haben gute Games wie Turrican und Die Hard! Nur Disk! Schreibt Listen und Disks an: Thomas Gubik, Friedrich-Ebert-Str. 9/16, 7032 Sindelfingen. Antwort 100% Yeah, do it!!

C64 - C64 - C64 Tauschpartner gesucht: Suche Rainbow Islands und andere Neuheiten für meinen C64. Schickt Eure Listen und Spiele an: Jochen Lürken, Thomas-Mann-Str. 15, 5102 Würselen. Be fast!

T-G-S Teusche oder keufe Software für C=64! Auch Anwender gesucht! Wer schreibt mir einen Intromaker? Schreibt an Andreas Reil c/o Heim, Kirchgasse 14 a, 8757 Karlstein 1

We searching for coof swapper. For swapp send a disk with newest stuff to Shark, H. Fiebelkorn, PF 1263, 5442 Mendig. Only Atari ST.

For swappin the latest 64 wares contact voyage of duplex: S. Redetzky, Salzuflerstr. 25, 4800 Bielefeld 17. Duplex, not better than sex, but better than the lame rest!!! c.u.

Suche Tauschpartner für Spiele und Public Domain Software für den Amiga bzw. für den C-64. Schreibt schnell an Guido Partaga, Postfach 410250, 5300 Bonn 1

Tausche Manhunter New York gegen Police Quest I (Amiga, nur vollständige Originale). Ch. Hesse, Jahnstr. 15, 5810 Witten. Verkaufe außerdem noch Fish (C64 Disk) für DM 30.

Tausche Amiga-Originale. Habe: Rock'n Roll, Falcon, TV-Sports-Foot., R-Type. Suche. Klax, Turrican, B.-Squadnon, Emylyn H.I.S., F-16 Comb. Pilot, Chaos Str. Back und Game-Boy Module *** Angebote an: Michael Kremb, Postfach 1232, 6760 Rochenhaus.

Suche Tauschpartner für Amiga 500. Schickt Eure Listen an Torsten Freund, Weltersberg 11, 3551 Hertenrod. Greetings: Manni, Dirk, Mr. Headroom, Fichte, Neffets and my other friends.

Atari SC 1224 - Farbmonitor gegen Höchstgebot zu verkaufen, oder tausche gegen Atari XL/XE mit Floppy. Hinteregger Dietmar, Neherweg 18, A-9523 Landskron, Tel: 04242/42830

Suche für ST: Rings of Medusa, Elite, Label, Chaos S. Back, Star F. Biete Populous, Pirates, RVF, Xenon 2 usw. Tel: 09403/2142, Michael Winkler, Obere Bachgasse 13 a, 8401 Bach

Suche Tauschpartner für C64 habe Untouchables, Shinobi, Indiana Jones 3, Heavy Metel uva. Listen an Bianca Becker, Eschengrund 2B, 3370 Seesen. 100% Antwort wenn Rückporto beiliegt.

Suche zuverlässigen Tauschpartner für Demos, Intros, OD & Utilitys. Write to D. Seherr, Postfach 1242, 3330 Helmstedt 1. Only legal stuff! (Amiga & C64)

Tausche neueste Games für Amiga!!! Schickt Eure Listen und Games an: Michael Übler, Fürther Str. 53, 8500 Nürnberg 80. 100% Antwort!

Tausche PC-Spiele gegen Amiga oder Atari ST. Budokan, FS3, MM, Indy 3 Adv., A10Tankkiller, LSL3, Keel the Thief, The third Courier, Zanygoll, Don't go alone. Tel: 06152/69181 oder /62551, D. Werner, Im Teich 11, 6085 Nauheim.

Amiga 500, habe immer neue Games. Suche Tauschpartner, 100% zuv., ruft an hot stuff by Amigas. Tel: 07729/1881, Tolga Kaydul, Affenthäle 70, 7741 Tennenbronn.

"LEGION-7" We are search far new contacts. Send disks with your newest stuff. Disk always fast back! No disks, no answer!!!Send to Terold Leitner, Langwiesenstr. 126, A-4802 Ebensee/Austria!!! Bye guys... and not forgett the system "Amiga" Send 5 1/4 or 3 1/2!

"PC" -Suche Tauschpartner. Habe die neuesten Games: Larry 3, Indy 500, Populous, LHX. Call or write: 07502/3559, S.F.T.L., Sven Knaisch, PO.Box 2113, 7982 Baindt "Tschüß"!

Suche zuverlässigen Tauschpartner für C-64! Habe z.B.: Atomix, Tie Break, North + South, Cabal, E. Hughes Soccer, Myth, Die Hard. Jörg Dinse, Haltenhoffstr. 212 E, 3000 Hannover 21.

Amiga und PC Public Domain Pool!!! Tauschen, kaufen und verkaufen PD. Suchen u. a. Sounds, Grafix u. Demos. Omiga/microcom, H. Giebels, Gladbackerstr. 139, D-4060 VIE (Keine Raubkopien!)

"ATARI ST"ATARI ST"ATARI ST" Suche Tauschpartner. Habe viele gute alte und neue Games. 100% Antwort. Schickt Eure Listen an Christian Vasall, Hörbacherstr. 8, 8423 Abensberg.

Suche Tauschpartner für Public Domain und Originalsoftware f. Amiga 500. Keine Raubkopien! Schickt Listen an: G. Parraga, PF 410250, 5300 Bonn 1. Write fast.

PC und C64 suche Tauschpartner von überall. Habe auch PC z. B. Indy 3 auf C64 z. B. Maniac Mansion. Schickt Eure Listen an: Immo Glessinger, Hartmaltenstr. 89, 785 Lörrach, 07621/43466

ST User sucht Tauschp. Habe North & South, Populus, Hard Driving und anders Supergames. Es lohnt sich. Tel: 07127/71454 oder Wagner Lars, Schwalbenstr. 21, 7401 Pliezhausen 2.

ST Suche Tauschpartner für ST, schickt Eure Listen an: Gerald Schoenbucher, Fasanenweg 9, 7175 Vellberg.

Suche Tauschpartner, die hauptsächl. Wirtschaftsspiele u. Koala Bilder austausch, habe aber auch andere Spiele, z. B. Italia'90 WM, Ghostbuster II usw. Ralph Hoffmann, Rahewinkel 39, 2000 Hamburg 74, C-64

Amiga!! Get cool and hot stuff!! Disk = 100% answer / letter = 90% answer. Write to: Math. M Scheurecker, Lamprechtstr. 17, A-4780 Schärding.

Verkaufe und tausche Software. Disks mit Listen an: M. Sauer, Postfach 1702, 4690 Herne 1. Auch Einsteiger.

Tausche Sbnb Videoplay + 3 Module mit demjenigen, der mir die beste oder meiste C64 PD-Soft auf Disk schickt. Harald Köhler, Mainbergerstr. 1. 8720 Schweinfurt. 100%

SCODPEX!! generations ahead!!! Contact us for 0 day warez! Write to: Welch SCX, Thomas Zapp, PO Box 12, L-4504 Obercorn/Luxembourg

Le Baron is back and look a new swappartner. If you have a Amiga a Atari or C-64 then contact us: Le Baron, M. v. Reding, PO Box 363, CH-6410 Goldau. Disk in 7 days return, letters ignore

The Untouchabels suchen Tauschpartner für Amiga 500. Tel: 0711/825332 call last!! Greetings to all contacts. René Gogel, Schwieberdinger 57 e, 7000 Stuttgart 40

Suche zuverl. Tauschpartner für PD-Soft! Schreibt an: M. Ahlers, E.-Stiege 125 a, 4470 Meppen. Only legal! Wir suchen noch gute Coder u. Musicer für unsere Crew!!

Suche Tauschp. f. C-64 Habe z.B. North and South. Suche Rainbow Island. Schickt Liste an Christian Buil, Hahnenstr. 10, 4200 Oberhausen 1

Wiedereinsteiger sucht für CPC neue Tauschpartner. Bitte meldet Euch bei Dieter Beck, Heugasse 10,
7488 Stetten a.k.M. Greetings to: Fulaxsystems, Chipi

Tausche Amiga-Soft und Action Cartrige 3 (C-64) gegen It came I Desert!!! Tel 02136/8175. Wer als erster anruft kriegt das Beste! Nehme nur 5 Anrufe an!!! Rat trash, Mike Swat, Duisburger Str. 206, 4100 Duisburg 17

I'm looking for Amiga-swappartners! If ya have really cool stuff on the best machine, ya can contact me for cool swap: Thing, Luke Skywalker, PO Box 36, A-5630 Hofgastein! No lamers please!

Suche Tauschpartner für C-64 Soft. Habe z.B. North and South, Tie Break uvm., suche Raibow Island, Manchester Uni. Schickt Liste an: Th. Skrynecki, Eichstr. 85, 4200 Oberhausen 1.

Tausche neueste Spiele f. C-64 Habe Tie-Break, TV Sport 5 Football. Call: 0201/78854 or 265749. Listen, Games an Veit Irrgang, Brasseristr. 21, 4300 Essen 1. Stand: 26.5.90, kriegen immer Neues.

Anfänger sucht zuverlässige Tauschpartner für Amiga-Software aller Art. Listen bevorzugt. 153,5 %ige Antwort. Jörg Eckert, Senefelderstr. 69, D-6050 Offenbach/Main.

Suche Tauschpartner auf C-64. Habe alle und neue Spiele. Michael Pichler, Thal 544, 8051 Graz, Austria. Liste!

--AMIGA-- Brandneueste Software vorhanden!! Suche Programme fur GFA-Basic (Spiele, Anwenderprog...) Antwort: 101%ig Ralph Wintschnig, Ammianusstr. 1, 6900 Bregenz, Austria.

ATTENTION C-64!! Ich swappe haupts. neue Top-Soft. Wenn Du schnell & zuverlässig bist: Liste an Patrick Schimpke, Kastorpstr. 17, C-2400 Lübeck 1. 100% fast answer!

Tausche Demos, (Disk) Tools, Assembler Cartridgemaker, (Level) Packer, Lenker MSE2, Terminalprg, Tools von Kracker Dax, Memchanger, Converter, Betriebssys. 04503/3234 Oliver Ihde, Mühlenweg 12, 2408 Timmendorfer Strand... C-6 4&128 + Amiga

Kontakte

-- ACHTUNG ACHTUNG -- FOLGENDE POSTFÄCHER GIBT ES NICHT MEHR: M.Huber, Postfach 13, A-4913 Mehrnbach Austria und Postfach 3, A-4973 Aurolzmünster. BITTE SCHREIBT AN DIESE ADRESSEN NICHT MEHR! DANKE!!

***' Unicorn-PD-Club' *** Der neue Club für Amiga und C64-User. Mit eigener PD-Serie, Clubzeitung auf Disk usw. Infos gg. Rückporto bei: 'Unicorn', Torsten Hasenbein, Herner Str. 277, 4630 Bochum 1

***Blich Mngnel is searching for new Demo-Swappartners** (only legal stuff) and NEW MEMBERS (world-wide), Coders, Musicians, GFX-Men, Spreader,.. wanted. Call: 02732/25351 Kai Bleek, Glück-Auf-Str. 12, 5910 Kreuztal

Help! Ich bin auf'm 64er und suche Kontakte. Schreibt in deutsch und englisch. Sascha Hansen, Karl-Birx-Str. 9, 6476 Hirzenhain.

After a period of 1 year I'm back! For legal stuff send disk's, list's or letter's to: Sascha Nagie, Kalkbergweg 4, 3180 Wolfsburg 24! Only legal, only C64, 90% answer! See yall!

I search for a cool group! If ya interested, send some works and informations from ya group! Write to: S. Nalie, Kalkbergweg 4, 3180 Wolfsburg 24! I'm a coder and musician! Signed Celtic!!

A500 for swap the newest (!) stuff contact: F. Markert, Postfach 1503, 4280 Borken. Please send disk! List and shitletters will be ignored.

Viele Videospielclubs bieten alles, wir bieten mehr! Alle Systeme (auch Neo-Geo)! Club Journal, Hotline etc. Kostenl. Info, VGC, A. Knauf, Sanderstr. 28, 5060 Berg. Gladbach 2, Tel: 02202/37609!

TBC suchen Kontakte im In- und Ausland auf ST/Mega/STE/TT: T-B-C, C. Hugentobler, Postfach 30, CH-8617 Mönchaltorf. Hauptinteresse: Demos. ST-ST-CH-CH-ST-ST

We searching: Games + Demos on Amiga, C-64. Call Frank for Amiga 04331/42456, Timo for C-64 04331/42456. We searching on C-64 new members: Coder, Painter, Swapper. Amiga 14-15 Uhr. Timo Kühl, Breslauer 41, 2370 Rendsburg.

C-64 C-64 C64 The Mega Brains searching for new contacts on C-64. Suchen noch Coder und Graphiker. Tel: 0651/61720 -Andre- wir haben Top Stuff C-64. André Schultheis, Adulastr. 23, 5500 Trier.

THE EXPLOITED We are searching for new contacts! Call: 04453/2873 - Frank; 04453/3645 - Gerald. Jens Grunow, Hauptstr. 16, 2947 Friedeburg.

Bonn: Aktive und bekannte Gruppe sucht einen neuen Coder. Sehr gute Grafiker und Sounder vorhanden. Don't call for lame swapping! Amiga! Nach 18 Uhr unter Tel: 0228/670586, Martin Baumann, Brüsseler Str. 11, 5300 Bonn 1.

Wir besorgen alle neuen C-64 Games! Was wir nicht haben oder bekommen gibt es nicht. Suche neueste Atari ST Games. J. Pfeiffer, PF 5132, 4030 Ratingen 5.

Suche andere Archimedes-User zwecks Info- und Erfahrungsaustausch sowie zum Tauschen von Software. Ruft doch einfach mal an! Meine Nr. ist 0911/345907, Jan Hildebrandt, Hutelandstr. 160, 8500 Nürnberg 90.

C-64 Top-Grafiker sucht Programmierer um starke Demos zu schreiben. Send Disk to: C Piiola, PO.Box 68, CH-5107 Scgubznach-Dorf. 100% back Swap legal stuff too. Write Phonenr.

This is ASB of Mod! I search hot swappers on Amiga and ST. Beginners can buy. Send a letter and my answer will be guaranteed! Markus Figge, Schulstr. 35, 4777 Welver-Eilmsen Be fast!

Austria: Atari ST-User schreibt an: Peter Längauer, Zillehof 7, A-1130 Wien. Wenn Ihr die neueste Software für Atari ST sucht.

Wir suchen für unseren Computerclub noch Mitglieder. Wir erstellen Clubzeitung und tauschen Software. C 64 & Amiga, Tricon Software, S. Jahn, Dömitzer Str. 5, 3130 Lüchow 1.

Warriors are searching for cool contacts. Call: 040/6314764 (Marco) or 040/6414158 (Goran) (swap) We have: Projectyle, B.Bob, T. Soldier (20.6.90). Marco Heinsen, Caesar-Klein-Ring, 2000 Hamburg 71

Yep, Boyz - swappin? Schuft of stereo. 07721/72090 Andreas Schuth, Schimmmelweg 2, 7730 VS-Villingen, Yo all ex-exacties!! Pomes get up and make it!!

Out of stuff, error ?!! Demon/Stereo. 07720/38263 Patrick Schradr, Schlegelstr. 56, 7730 VS-Schwenningen. Fuck off DCP! We'll survive!!

Call Pnmnola A & 64'er 09522/7391 only 5-8 pm. Reiner Schöpl, Schulzenstr. 24, 8729 Ebelsbach.

Kontakte knüpfen per DFÜ in der Sunrise-Mailbox Remscheid! Die Mailbox für aktive Computer-Anwender (C64, Atari, Amiga, PC). Tel: 02191/74180, Par.: 300-2400 8N1, Sunrise. Frank Haßelkoß, Königstr. 116. 5630 Remscheid 1

The High-Tech Team Freddy Offenga, PO.Box 164, NL-8800 AD Franeker, Frl.) Holland. We'll keep the Atari 8 Bit alive!! Coming soon: The platinum Demo... (Atari XL/XE)!!

Wir besorgen alle neuen C-64 Games! Was wir nicht haben oder bekommen gibt es nicht. Suche neueste Atari ST Games.
J. Pfeiffer, PF 5132,
4030 Ratingen 5.

The Brazon Giants are searching for cool contacts to swap the newest warez on C-64. Call fu + ler of TBG. Tel: 06506/701 bis 18.00 Uhr. M. Weber, Zur Heide 3, 5501 Welschbillig.

Hallo Amiga Freaks! Bin am Austausch von Amiga-Disketten interessiert! Verfüge über 400 bespielte Disks. Außerdem suche ich ein 3 1/2" Laufwerk. Schreibt an: M. Jäger, Am Rosengarten 41, 4100 Duisburg 18.

Amiga Suchen Tauschpartner Haben das Neueste und suchen es. (auch Anfänger) Call fast: 0424/48669, Spitz, Mollstr. 23, 2833 Harpstedt.

Searching for contacts on Amiga!! Write to Rainer Swoboda, Postfach 114, A-4910 Ried. Only cool freaks with good softwarez!!!

SCOOPEX!! generations ahead!!! Contact us for 0 day warez! Write to: Welch SCX, Thomas Zapp, PO Box 12, L-4504 Obercorn/Luxembourg

Hot stuff on your Amiga!! Neon Ind. are searching for cool contacts!!! Dial: 04321/51635 or wirte to: Heiko Arpe, Ohmstr. 8, 2350 Neumünster. Also searching for codes!! 100% answer

Jetzt sind wir da! Le Baron sucht Tauschpartner aus allen Richtungen! You have a Amiga or Atari or C-64 send us 2-10 Disks to: M. von Reding, PO Box 363, CH-6410 Goldau. Letters ignored!

Hi Amigo! If you want the newest and hottest stuff then write to: Stephan Viola, Weberstr. 4, 4410 Warendorf 2. There is not older than 3 days. Ask for abo. We are fast, cheap and reliable.

C64: Habe neueste Spiele für den C64. Ruft an: 04861/5213, ab 18 Uhr bin ich unter dieser Nummer zu erreichen. bis bald! Björn Hinrichs, Heringsdorfer Weg 1, 2253 Tönning.

Infinity-Computerclub sucht Kontakt zu Clubs und Mitgliedern. Tausch von PD-Soft, Tips, Wettbewerbe... Infos g. frank. Rückumschl. I.-CC, T. Seppuhn, Sechslindenstelge 9, 7798 Pfullendorf.

Cool C-64-Group in Austria is searching for skilled members: coders, musicians, graficans & swapper. If you are interested, write fast. Günther Bauer, Kampstr. 6/12/22, A-1200 Wien!

Amiga/CH: Suche Leute für gemeinsames Softabo. Anrufe von 20-21 Uhr: 031/581908. (Kennwort: Softabo). Nur Amigafreaks aus der Schweiz! Boris Läderach, K'sackerstr. 46, CH-3063 Ittingen.

The Chiefs are searching for: Coders, GFX-Man, Music-Men, Contacts and Swappers. Write fast to: Thorsten Nickel, PO Box 401331, 6072 Dreieich, West-Germany

Suche Tauschpartner auf PC-IBM. Immer Antwort! Schreibt an: Edwin Korsten, Ploegdryverke 18, 5404 PS Uden, Niederlande.

Suche Top-Kontakte in aller Welt. Disks = 100% Antwort. Crystal, Hans Albrecht, Postfach 4096, A-8490

Top Grafiker und Programmierer auf Amiga oder ST gesucht! Wir (Programmierer, Grafiker, Musiker: Amiga ST, PC) erstellen Top Spiele! Grafiker mit Demos! M. M'Barki, Bergstr. 218, 4370 Merl.

Vic 1990 from the Warriors sucht Swapper for Demos u. PD-Soft on C64 u. Amiga. No Raubkopien. Send Disks to: Andreas Klusmann, Melanchthonstr. 2c, 8580 Bayreuth. Disks 100% back!!

Hallo C64 Freaks Suche guten Tauschpartner. Habe gute Spiele. 100% Ant. Schreibt an Olaf Jäger, Am Rosengarten 41, 4100 DDuisburg 18. Suche außerdem ein 5 1/4" Laufwerk für den Amiga.

C-64: Suche zuverl. Tauschpartner auf dem C-64. Listen oder Disc an: Stephan Glebe, Steelerstr. 66, 4630 Bochum 6 – Tel: 02327/321448

ST ST ST ST ST ST ST ST ST Larry of T.A.K. is searching for new contacts!!! Call 04954/6570. Beginners are welcome! Stefan Krieger, Lütjen Weg 35, 2956 Moormerland.

1. Berliner Fan-Club für Sega-Sega-Mega-Driver u. Nintendo-Spieler "Double Trouble" sucht Mitglieder aus ganz Deutschland. Hotline Clubzeitung uvm. Die Nr. 1 in Berlin 030/6849816. M. Herrendorf, Burgerstr. 29, 1000 Berlin 47

1. Berliner Fan-Club für Sega-Sega-Mega-Driver u. Nintendo-Spieler "Double Trouble" sucht Mitglieder. Mitglieder in ganz Europa können sich nicht irren! Wir sind gut! 030/6849816. M. Herrendorf, Burgerstr. 29, 1000 Berlin 47



Hotline: Ich helfe bei Problemen jeder Art. Ob Software oder Hardware ich helfe! Ab 19.00 h bis 21.00 h, jeden Tag! Tel: 02771/5284. Auch Hilfestellung bei neuesten Games. Oliver Nolle, Am laufenden Stein 10, 6340 Dillenburg.

Verschiedenes

-- ACHTUNG ACHTUNG -- FOLGENDE POSTFÄCHER GIBT ES NICHT MEHR: M.Huber, Postfach 13, A-4913 Mehrnbach Austria und Postfach 3, A-4973 Aurolzmünster. BITTE SCHREIBT AN DIESE ADRESSEN NICHT MEHR! DANKE!!

Tristania, das Postspiel mit Magie und Strategie!! Bilden Sie mit anderen Spielern ein starkes Reich und einigen Si das Land.
Infos: Frank Kuschel,
Rottkamp 11,
4417 Altenberge

Chicago 1920! Das neue Postspiel! Wer wird diese Stadt beherrschen? 8 Spieler je Spiel. Robert Hojnik, Ostpreussenstr. 25,
449 Neckartenzlingen

Conquest of Doom! Bauen Sie bei diesem Strategie-Postspiel Ihre Basis aus und bezwingen Sie alle Ihre Gegner. Gratis-Info bei: Dirk Wessel, Winzerstr. 2, 4505 Georgsmarienhütte!

Verkaufe guterhaltene Zeitschriften aller Art! Happy Computer (Jahrgang 84-90), Computer & Video Games (85-88) Atari Magazin (87-89), ASM (86-90) Power Play (86-90), u.a. + diverse Bücher für Atari ST + XL. Ab 17:30 Uhr. Tel. 07144/6511, Helmut Micko, Lange Str. 45, 7141 Benningen.

HILFE!! HILFE!! HILFE!! Wer schenkt armem Schüler Computer und evtl. auch Software (alle Systeme). Schickt an: Martin Fuchs, Reinthal 120, 8153 Weyarn. !!! Zahle Fracht !!!

Wahnsinn! 630 Cheats, Codes und Lösungen f. viele Atari ST-Spiele. Lieferung auf Diskette 10,- DM an W. Wilhelm, Bothestr. 144, 6900 Heidelberg.

Programmieren Intros + Demos auf C-64! Auch Spiele! Für mehr Infos schreibt an: ABYSS, A. Zimmer, Klosengartenstr. 25, 5042 Erftstadt. Oder ruft an: 02235/41525. ABYSS

Schwierige Spiele? Ich finde die Pokes/Cheats für Euch! Kostenlos (außer Rückporto). Ruft an! Auch Sonn- und Feiertags! Tel: 026152552 18-21h. Auch Groups!! Nur C64! Marcus Geller,
Stralsunder 17,
5400 Koblenz

EPIC: The Kings Game. Ein ins deutsche übersetztes Fantasy-Postspiel für bis zu 150 Spieler mit Magie, Strategie und Kommunikation. Infos beim Simulationsspiel-Verein Graz, Postfach 1205, A-8021 Graz, Tel: Aut/0316/91-93-27

Komplettlösungen zu ü. 150 Amiga, ST + PC-Spielen. z.B alle Sierras, Lucasfilms, Infocoms, etc. Liste 1 DM Rückp. M. Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund, 70, Preis: 9,80 DM inkl. Porto. *Lösungen!*

Tips-Tricks-Pokes für fast alle Computer! Erh. für: C64, C16/Plus 4, Schneider CPC, Specci, MSX...6,80DM inkl. Porto + Verp. bei: M. Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund, 70. Computertyp ang.!

Super Demomaker für Amiga mit vielen Funktionen (Soundtr.-Moduls + IFF-Grafiken laden, massig Effekte, etc.) nur 15 DM plus Porto! M. Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund, 70. Auch Demos, Tausch!

Dragon Flight von Thalion. Welcher Rollenspieler hat schon Erfahrung mit diesem Spiel gemacht? Ich bin am Austausch von Karten + Tips interessiert. Guido Geise, Heckenweg 1, 4934 Horn.

Suche Monitor f. A-500 gg. Kabel-TV b. Toshiba (36er) z. tauschen oder d. TV z. verk. Außerd.: Leute i. Düsseldf. ges. d. Ahnung (...) haben. Peter Gotthelf, Ackerstr. 30, 4 Düsseldorf 1.

Verschenke an den 10. Einsender, der mir 5 DM schickt Kick Off und Kick Off Extratime. Beides Originale! Schreibt an M. Miksch, Max-Regerstr. 7, 7141 Möglingen. Für Amiga! Kein Trick!

Hinter dem Bermuda-Dreieck erfüllen sich alle Wünsche. Kreativ-Postspiel der neuen Generation. Infos gegen 1,- Porto bei: A. Mettler, Oberdorfstr. 9, 7701 Aach

Programmierer, Musiker und Grafiker f. PC, ST, C64 und Amiga gesucht! Infos: 07774/1045, A. Mettler, Oberdorfstr. 9, 7701 Aach

Suche Schaltplan für 1541 Floppy, zahle gut. Zuschriften an: Laitner Manfred, Lange Gasse 7, A-6112 Wattens.

C64-Software: Kampfgruppe DM 50.-, Football-Manager II DM 20.- On Court Tenis (Tape) DM 20.-, C64-Hardware: Centronics-Interface DM 60.-, Freeze Frame MK II DM 30.-, Tel: 069/832818, Peter Crause, Schopenhauerstr. 31, 6050 Offenbach.

Neueste Soft- + Hardware für alle Videospielsysteme. Direkt aus USA. Liste verlangen: Mayourian, 123-33 83 Ave., Apt. 302, Kew Gardens NY 11415, USA...Nes, Gameboy, SMD, Lynx, PC Engine etc.

STRASSE DER STERNE ist da - das ultimative SF-Postspiel! 8-seitige Gratis-Info-Broschüre bei S. Langer, Mozartstr. 5, D-8940 Memmingen.

Rollenspielsüchtig? Dann fordere das kostenlose Infopaket unseres int. Rollenspiel-Clubs an! Schreib an (Rückporto -,80 DM-Briefmarke): LOI, Thorsten Kübler, Postfach 22, 4777 Welver.

Rollenspielsüchtig? Dann ist unsere Zeitschrift das Richtige für Dich! Für DM 4,- erhälst Du jede Menge Material für Rollenspiele! LII/D&G, Thorsten Kübler, Postfach 22, 4777 Welver!

Amiga! Swap + sell demos + sources! Send 2 disks + 5 DM and write what ya wanna have! Or send liste or get 'em (2 DM)! Also help for beginners! Contact me: U. Thaden, Ebbestr. 2, 2940 W'haven!

Verkaufe ASM 9/88 bis 9/90 und Sonderausgabe 2-7 zum 1/2 Preis + Porto u. Versandkosten gegen Vorkasse. Tel: 09273/8459, John Stöckmann, Rotherstr. 43, 8582 Bad Berneck.

Might and Magic II. Deutsche Anleitung basierend auf dem Original. Eigene Übersetzung. Ideal für Einsteiger. Für nur 15 DM VK od. VS. Kai Schillek, Kieler Str. 6, 2322 Lütjenbg.

C64, Suche Larry 1+2 und andere Spiele. Verkaufe Lösungen für alle Sys. u. Originale: Fish Circus-Attr. usw. Suche auch alle ASM und Power-Play. Tel: 0211-413143, Stefan Tierel, Bucholzer Weg 14, 4000 Düssseldorf 30

Suche Leute, die täglich etwas Zeit für Schreibarb. v. zu Hause aus haben und ein bißchen Geld verd. wollen. Infos + Reportb. Nr. 1 gegen 10 DM + Rückp. bei Michael Engel, Postf. 2092, 4709 Bergkamen.

ASM 1/86 - 7/90 zu verkaufen. + Sonderausgaben. Tel: ab 18 Uhr 0228/324493, Thomas Reven, Krahnhofstr. 7, 5307 Wbg.-Holzem

Verkaufe PC-Engine, Zubehör + 5 Module für 650,- DM. Suche Sega Mega Drive, Sega und Nintendo Module. 0431/641670 ab 18.00 Uhr. Roger Kerber, Rdsbg. Ldstr. 58, 2300 Kiel 1.

ST-Press, das Diskmagazin für den Atari ST. Kostenlose Ausgabe gegen Leerdisk und Rückporto bei Mischa Hildebrand, Breslauer Str. 12, 4709 Bergkamen.

The Empire writes back.. Der Krieg der Sterne als einzigartiges Postspiel. Schlüpft in die Rolle eines Rebellen gegen das Imperium, Abenteuer um Abenteuer, Blasterschuß um Blasterschuß. Unverb. Infos: Mike Kröhn, Schubertstr. 16, 8750 Aschaffenburg 19.

Wir suchen für unseren Computerclub noch Mitglieder. Wir erstellen Clubzeitung und tauschen Software. C 64 & Amiga, Tricon Software, S. Jahn, Dömitzer Str. 5, 3130 Lüchow 1.

Suche: Sega Master + Spiele, Mega Drive + Spiele, PC Engine + Spiele, Game Boy + Spiele, Lynx + Spiele, Snk Neo Geo + Spiele, Amiga 500, C-64 II + 1541 III. Tel: 04521/71497, Andreas Bender, Meinsdorfer Weg 30, 2420 Eutin.

Verkaufe Sega Master System für 159 DM und Sega Spiele .B. Bomber Raid, Wonder Boy III, Golvellius, Y's und 30 weitere Spiele zu verkaufen. Tel: 04521/73263, Andreas Schwaffich, Breslauer Str. 4, 2420 Eutin/Neudorf.

Dollar Mag. Das neue Anzeigen-Magazin auf Disk. Mit kostenlosen Kleinanzeigen u. Preisausschreiben. Kostenlose Infos bei: Dollar Mag., PO.Box 740, A-6850 Dornbirn.

Public-Domain! PD-Club für den C64 verkauft PD-Soft! Günstig! Clubmitglieder bekommen Rabatte! Informationen bei: Martin Krug, Landwehr 1, 4230 Wesel! Für 2 DM Liste anfordern.

C-64 ** Verkaufe Geos Mouse 30 DM, 2 Joys je 15 DM, Drucker Seiko SP180VC 150 DM, Datasette 50 DM und Star Wars the Empire S.B. 50 DM. Kompl. Preis: 300 DM. Tel: 040/6918206, Mathias Groth, Bauernrosenweg 25/1, 2000 Hamburg 71

Verkeufe ASM-Ausgaben von Nr. 11'87 - 11'89 sowie die Sonderausgaben 2/3/4 und 8 lür jeweils DM 3,- (sehr gul erhallen) Tel: 06257/61995. Timo Dick, Hinler der Schule 9 c, 6104 Jugenheim.

Verkaufe folgende Zeltschriften: Kickstart Juli 88 - Nov 89 = 30 DM, Amiga 8/88 - 11/89 = 30 DM, ASM 3/87 - 12/89 = 70 DM, Happy Computer 1/87 - 11/88 + Sonderheft 21,17 = 30 DM oder je 3 DM pro Z Slelan Borchers, PF 9221, 2300 Kiel 17.

Computertypen: MS-DOS, Atari ST, Amiga, C64 **Belträge:** KEINE **Lelstungen:** monall. Clubzeitschrift, Clubraum, PD-Service, Spielturniere, Demo-Service, Wellbewerbe, Clubraballe bei Soflware u. Zubehör **Schwerpunkte:** Einsteigerhilfen, Tips & Tricks, Lösungen, Erfahrungsaustausch **Anschrift:** B.I.T.S. Computer Club Berlin, Zander, Jagowstr. 17, 1000 Berlin 21, PF 210265, Tel: 030/3938203

SCOOpex!!! Generetions eheed!! Conlacl us lor 0 days watz! Wrile lo: Welch SCX, Th. Zapp, PO Box 12, 4504 Obercorn, Luxemburg.

EPIC: The Kings Geme. Ein ins Deutsche überselzles Fantasy-Rollenspiel lür bis zu 150 Spieler mil Magie, Strategie und Kommunikation. Infos beim Simulationsspielverein Graz, Poslfach 1205, A-8021 Graz

Hypergalaktlsches Postsplel "Ruins of Galaxy" sucht Mitsplelar. Features: Regeln 3 DM, 60 Slations, Sabotage, Turn = 250 Pf. Megaschnell bei V. Jankowski, Bitkenallee 32, 6745 Offenbach.

"Science Inc" sucht dle neuesten D3-Mixes und VHS-Filme (deutsch). Biete: die neueste Amiga-Software. Terry Weyh, PO Box 136630, D-7060 Schorndorf. PS: Keine Previews + Demos!!!

Verschenke 2 tolle Adventure Spiele: African Raiders und Comic an den 100., der mir 2 DM schickt Alles original! Philipp Hepiner, Prinzenstr. 67, 4223 Voerde. Achtung! PC Super Angebot

Wer Interesse en elnem super Postsplel hat melde sich bitte bel Timo Galser, Schießgrabenstr. 18, 7295 Dornslellen. Infos koslenlos.

Verk. selbstprogr. Top-Dames (C-64-Disk) zu Niedrigstpreisen (ab 2 DM). Liste gegen 1 DM RP. Versch. außerdem dem, der mir als 15. 4 DM schickz, Danger Freak (Original C64 Disk) + 10 Leerdisk's. Andreas Dubois, Slarenweg 9, 7930 Ehingen. Ciao!!!

SF-Postspiel Stargate: Slralegie, Taklik, Rollenspielelemenle. Unverbindliche koslenlose Information anfordern bei: Mallhias Bock, Mähderweg 16, 8705 Zellingen.

Kaufe Nec*Sega*Nintendo Kaufe Biete Höchstpreise * suche Konsolen + Zubehor + Module (Tausch auch möglich) kaule auch C-64 + Amiga. Dennis Wendl, Schonnebeckhöte 150 b, 4300 Essen 12

Soccer-Cup!!! Zu diesem Superposlspiel gibl es nun auch die 2 Fußballbundesliga mil dem PlayOff-Modus. Infos + Regelheft gegen 3 DM in Briefmarken bei C. Hater, "Soccer-Cup (2.Liga)", Dreufte 6, 4250 Bottrop 2.

Suche Mitspieler für Middleege 2.0! Sfrategisches Postspiel im MA lür 14 Spieler! 49 Befehle; große Karte (2 Din A3!) 4,- DM/Runde; Schlachten; Magie; Schiffahrt... Preis für Sieger + Troslpreis!! Gralisinfo (Rückporto): Chrisloph Stahl, Fichtenweg 6. 8301 Rudelzhausen.

Verlose unter den ersten 40 Einsendern, die mir 5 DM schicken: 35 Helte (ASM, Happy Computer, Power-Play). Horst Sauer, Im Teller 13, 6000 Frankfurt 30

*****Postspiel*** Es werden immer noch Mitspieler gesucht.** 6 Spielrunden nur 20 DM. Holt Euch das Regelwerk gegen 2 DM in Brielmarken. Super. Schreibl an A. Busch, Osseckerslr. 80, 8670 Hol/Saale

Postspiel -Soccer Boss- Das Spiel überhaupl. Intos gegen 2 DM in Brielmarken. 1 Quartal kostel nur 20 DM. Schreibt an: Alexander Busch, Osseckerslr. 80, 8670 Hol/Saale

Lasse Euch mit meinem Printer-Screen-Modul 10 Titelbilder von Spielen ausdrucken. Inlos: 09445/1238 (Slefan) 19-20 Uhr. Sl. Eichenseer, Dr. Schnitlmann Ring 34, 8425 Neusladl/Donau

Verkaufe meine gesamte Computerliteratur (ASM, 64er, Happy,..). Teilweise 5 Jahre alt. Liste bei: K. Apitz, A.-Jung-Weg 51, 5600 Wpt 1 oder 0202/763437 (ab 14 Uhr.)

Suche Anleltungen zu den Splelen Winler Games, Populous, World Games, Rings of Medusa und Calilornia Games. Zahle pro Stück zwei DM. Mark Hensing, Haltingerstr. 521, 4630 Bochum 1

Verkeufe gut erheltene ASM's! Besilze alle Ausgaben von Januar 1987 bis Mai 1990! Je nach Ausgabe 4 bis 6 DM. Anschrift: Stelan Baum, Uelzener Str. 18, 2120 Luneburg

Was? Sie splelen noch nicht bel Mlkes tolllem Postsplel "Spece Ship" mit? Sofort Infos gegen 2 DM anfordern bei Mike Kristol, Schutzenslr. 34/3, 6901 Mauer, Tel: 06226/6317 ab 13.00

Biete Hardware

.. ACNTUNG ACNTUNG .. FOLGENDE POSTFÄCHER GIBT ES NICHT MENR: M.Huber, Poslfach 13, A-4913 Mehrnbach Ausfria und Posffach 3, A-4973 Aurolzmünster BITTE SCHREIBT AN DIESE ADRESSEN NICHT MEHR! DANKE!!

Verkaufe C64 + Floppy + Plotter + Modul + Detasette + Joystick + Locher + Hefte usw. Alles lür ein Taschengeld. Tel: 04642/2978 Lars Petersen, Parkstr. 110, 2341 Arnis

Amige 500 + Ferbmon. 1084 + 2. Laufwerk + 1 MB Spw. + 200 Disk. + 2 Box + Maus + Viruslalle + Anwenderprogramme z. B. Deluxe Paint + Bücher + Joyslick +++ Preis VB DM 2.200. Tel. 07161/34826, Stephan Theunissen, Bunzwanger Str. 37, 7337 Albershausen.

Verkeufe 1 Jehr elten C128 + Floppy 1541 II + Datasette + Final Cartridge III + Diskettenbox mit 100 bespielten Disketten für 750 DM. Tel: 06182/60487, Sascha Bellinger, Dürerstr. 4, 6452 Hainburg 1

Verk. C64 + 1541 + 2 Diskboxen + Datasette + Kassellen + Joy + Maus + Geos 1.2 + 2.0 + 2 Bucher + usw. VB 750 DM (Neuwert 1350 DM) Top Zusland M. Nock, Max-Liebermannstr. 13, 8510 Furlh, Tel: 722430

Gratis! Zwei Originelsplele (Iron Lord, Nostages) mit Anleltung für den Käufer meines C-128D. Top in Ordnung! Preis nach Vereinbarung. Tel: 07141/862329. Schreiben bevorzugt: Robert Schollmeier. Neckarweihingerstr. 42, 7140 Ludwigsburg. Bitte bald melden

C-64 + Floppy + Data + Discboxen + 23 Originale + viel Zubehör lür nur 600 DM!!! Originale wie Bards T 1-3, Pool of R. 1-3. Andre Konka, Michelstr. 32, 4200 Oberhausen 12. Tel: 0208/896774!!!

*****Verkaufe Euro PC (MS-Works + DOS 3.3)** mit Maus + Farbmon. + div. Soflw. neuw VB 1100 DM. Mark Fischer, Eichendorlstr. 21, 8500 Nürnberg 20. 0911/592980. Es lohnl sich!!! ***

SUPERSCANNER 2 von Scanntronik, für C64, alle Drucker kompatibel, Preis 290,- DM VB, Tel: 0511/574393, Holger Schmidt, Louise-Schröder-Str. 7, 3000 Hannover 61.

Verkeufe IBM-kompetiblen Euro-PC Inkl. Microsoft Works + Color Monilor + zusätzl. 5,25 Floppy + Zubehor gegen Höchslgebol. Angebole an: R. Siegle, Eichendorfslr. 54, 7300 Esslingen.

Verkaufe C-64 + Ferbmonitor + Floppy 1541 III + Dalaselle + Software + Geos lür 650 DM. René Schaeler, Heidhausener Slr. 79, 4057 Brüggen-Bracht. Tel: 02157/90461, nach 19 Uhr errreichbar.

Verkaufe C64 + Floppy + Maus + 50 Leerdisketten + Handbücher + Geos. VHB 400,- DM. Tel: 02058/87971, Björn Vieregge, Nachligallenweg 8, 5603 Wüllrath

Verkaufe Atari 520 STFM, Philips Farbfernseher und Softwere (auch einzeln). Bitte ruf mich (Michael) ab 18.30 Uhr an: CH 085/93962 M. Kraus, Ruchenbergstr 10, CH-7310 Bad Ragaz, Atari ST is still the besl.

Vergebe C-64II, Floppy 1541II, 2 Joysticks, Diskettenbox und 25 Disketten (incl. Originalspiele) an den 100., der mir 10 DM schickl. Schreibt an: M.-P. Schmitz, Ruinenstr. 35, 4600 Dortmund 41

Verkeufe PC-Engine RG8 mit 3 Modulen. Preis VB. Suche PC-Engine + SMD Module. Ebenso suche ich die NEO GEO Konsole mit Spielen. Tausch & kaule NEO GEO Module Tel: 02622/83517. Klaus Wolf, Schulslr. 3, 5450 Neuwied 22

Verschenke A500 und Zubehör en den 222., der mir 20 DM schickt. Garantiert!!! Schickt an Markus Heuer, Aul der Brake 6, 4950 Minden.

Nordic Power Cartridge für C64 zu verkaufen. Preis: 104,-. Tel: 0851/83598. Testbericht siehe ASM 3/90, Seite 38. Stanislav Hotoubek, Steinbachstr. 56, 8390 Passau.

Verkeufe Commodore Monitor 1084 500 DM VB. Lars Tiemann, Döhrenstr. 5, 4904 Enger.

!!!Verkaufe, Amiga 500, Farbmonitor 1084S, ca 150 Disks, davon 25 Originale incl. Amiga Dos-Buch u. 2 weitere Bucher, Tastalurplastikhaube, Diskbox, 2 Joysticks an den 30., der mir 100 DM schickl. 5 Mon. Adr H. Iglheut, am Ablassacker 8, 8491 Lederdorn, also schickt ab!!!

2. Laufwerk (abscheltber!): 150.-, Speichererweiterung: 110.-, Drucker Seikosha SL80AI (24 Nadeln): 410.-, Soundsampler Digisound: 140.-, 06131/678477, Rocco Dileo, Hindenburgslr. 11, 6500 Mainz 1

Verkaufe PC 512 KB CGA/EGA, 28 Disks, Mouse, Literatur 900 DM und Yamaha PSS 780 Keybord mil Midi fur 550 DM. Schreibt an Thomas Meyer, Oldenburgerslr. 25, 4594 Garred. Verkaufe 2 PC 512 KB VGA 800x600, Software, Mouse, Bücher, AD-LIB Sound fur 1800 DM.

Verkeufe Sege Master System mit 10 Spielen. Alles gut erhalten. Preis 500 DM. Axel Schmidt, Taunusstr. 19, 7030 Böbingen.

24 Nedeldrucker Ster NB-24 Preis mindeslens 600 DM. Hendrik Schulze-Neuhofl, Eulenslr. 48, 5758 Fröndenberg. Tel: 02373/70202

Verkaufe Amige 1000 mit 1.5 MB und 2 Joysticks, 1 Meus und 900 Disks mit Games lür sagenhafle 2500 SFR CH 056431491, Carlo Pirola, Unterdorfstr. 31, CH-5116 Schinznach-Bad PS: Habe auch neuesten Stuff, Modem-Import!

Achtung!!! Ich verschenke meine Commodore-Anlage: C=128, Monilor, Drucker und Floppy dem 42., der mir 10 DM schickt! Kein Trick! Schickl das Geld an: Carsten Sloßer, Poslfach 27, 7801 Reutlingen.

Verschenke Amiga 2000 + Festplatte + Farbmonitor + 120 Disks + 2 Joysticks an den 23., der mir 20 DM schickt! Steffen Meier, Kiekenbrink 29, 4952 Porla Weslfalica

Verschenke Amiga 500 + 2 Joysticks + Farbmonitor A1084 + MPS1500C Drucker Maus + 50 ASM-Hits + 120 weitere Spiele an den 25., der mir -Steffen Meier, Kiekenbrink 29, 2952 Porla-Westfalica- 15 DM schickl!

Verschenke C64 ! + Floppy + Farbmonitor an den 36., der mir 5 DM schickl. Mirko Bulla, Bergslr. 39, 4952 Porla Weslfalica

Verschenke Euro-PC mit Mouse Joy + Karle + Mon + Org. Soft Kingsquesl 1-3 usw. Monständer + Lileralur 100% ok an den 100., der mir 20 DM schickl. Markus Habermann, Stillstr. 18, 8550 Forchheim

Speichererwelterung für Amiga 500, Überhang aus Sammelbeslellung, X-Copy II Hardware 20.-, Ami-64'er Emulatorkabel + Soft 30.-, Feslplatten-Interface 150.- Ruf doch mal an! 02202/3B706 J. Klein, Herrenstrunden 46, 5060 Berg.-Gladbach 2. Bis bald.

Verkeufe Commodore IBM Computer mit Doppelleufftoppy + Tractor-Printer 4022 mit Papier und 10 Disketten. (Liebhaberstück) VB DM 1500. Tel: 07453/8047, Bernd Müllner, Forchenweg 32, 7272 Altensteig 1

Die günstigsten 3 1/2" Disks bel uns: ab 75 Rp. oder 88 Pf Schreib an: Carros. Alfred Steiner, PO.Box 520, CH-8803 Rueschlikon/Schweiz

Verkaufe C-64 III + Floppy 1541 II + Originalgames. Ein Jahr all. 1 A Zustand. Wenns klappt übernehme Porto. 06781/25475 (Oliver) 400 DM. O. Schmidt, Barbararing 73, 6580 Idar-Oberstein

Verschenke meinen C-128-D an den 200., der mir 5,- DM schickl!! Kein Flopp! Schickt an Axel Maehler, Birkenweg 8, 6442 Rotenburg/F. Schnell!

Nintendo Telespiel + 7 Spiele (1 Jahr alt) zu verkeufen. NP 850.- für 650 DM oder tausche gegen Amiga 500/1000 (nur 1 a Zusland). H.. Petri, Weiherwiesen 7, 6470 Büdingen, Tel. 06042/4760

Verschanke A500 + 512 KB-Erweiterung + Farbmonitor CM8833 für 10 DM! Unglaublich, aber wahr! Unter den ersten 200 wird ausgelost! Peter Heutling, Krebeckerlandstr. 25, 3350 Osterode

Nintendo-Videospiel, verarbeitet japanische, US- und deutsche Module, mit Super Mario 3, Gradius 2, Contra, Ninja Geiden 2, Karnov, Ninja Turtles und 2 weiteren 530 DM. Tel. 05205/70452

Verkaufe C64 mit Zubehör. Viktor Gottfiled, B.-Lichtenbergstr. 12, 7500 Karlsruhe 21, Tel: 0721/868723

Verkaufa Atari 1040 STF m. Mousa, SM 124 und Laufwerk SG 354, 5 PD Disks, 20 Leerdisketten + Originale Kings Quest, Space Quest III, Wallstreet Wizard, Ultima II für 1200 DM. 07302/6108, Th. Walk, Eichenweg 4, 7914 Pfaftenhofen.

Verkaufe zehn 3 1/2 Zoll Disks für 10 DM, in Top Qualität. Schreib an: Frank Schäfer, PF 1152, 2964 Wiesmoor, Tel: 04944/1340

Speichererweiterung für Amiga 500, Überhang aus Sammelbestellung. X-Copy II Hardware 20.-, Ami-64'er Emulatorkabel + Soft 30.-, Festplatten-Interface 150.-. Ruf doch mal an! 02202/38706. J. Klein, Herrenstrunden 46, 5060 Gerg.-Gladbach 2. Bis bald.

Sega Mega Drive = PAL/RGB Kombi-Version = 4 Mon. alt, m. Garantie zu verkauten. Gerät = 100% O.K.!!! Preis: VB !!! Suche MD Spiele. Ruft an Tel: 02405/93840, Herbert Funken, Aachener Str. 96, 5102 Würselen.

Verschenke an den 10. Einsender von 10 DM einen Amiga 500 + Monitor und ca. 50 Spiele. Wegen Systemwechsel 100% ok. M. Jacoby, Bochumerstr. 175, 4650 Gelsenkirchen.

Sega Master System + 1 PAT + Hang On für 159 DM. Tel: 04521/71497, Andreas Bender, Meinsdorfer Weg 30. 2420 Eutin

Verkaufe meinen ST mit 1 Mbyte und der Floppy SF314, sowie 10 Programme nach Wahl für 1000,- DM FP B. Hinz, Nordhang 21, App. 307, 4788 Warstein. Tel: 02902/59372.

Verkaufe C64 II + 1541 II + Datasette + Final Cartridge 3 + Reset + 10 Originale + Pool u. Curse + Geos + Handbücher + 60 Disketten für 950 DM VB. Call 04133/6688 ab 14.30 Uhr. M. Lange, Im Moor 19, 2123 Wittorf.

Varkaufe nauwertigen C128 + 1571 Floppy + 128 Superscript-Textverarbeilung + Mouse + Final Cartridge III + Cartridge MK VI + Joysticks und noch sehr viele Spiele. Preis VB Tel: 05041/1374, A. Reimann, Zum Dammfeld 6, 3257 Springe 1.

Verk. Amiga 500 u. Atari PC! A500: MB, TV Modulator, GFA Basic, Spiele für 1000 DM. PC!: mit EGA Karte, Ega-Monochromm., 8088 CPU, 512 KB, Spiele: LSL III usw. 800,- Infos: 06441/85726, M. Wellstein, Bechlingerstr. 10, 6334 Aßlar.

Biete 128 D mit einer Diskettenbox und 150 Disketten. Die neuesten ASM-Hits sind vorhanden. Alles 100% ok. Preis n.V. Rutt an bei 06122/15802 und vergeßt nicht, super Software!! P. Körner, Junkernstr. 39, 6200 Wiesbaden.

Zu varkaufen: Amiga 2000, Monitor, XT-Karte, 40 MB Harddisk für nur 3000,- FR. An: Kreuzer Roland, Bahnhofstr. CH-3945 Gampel oder Tel: 028/421862 (nach 20 Uhr)

Amiga 500 + Moniter 1084 4 Monate alt, NP 1500,- VB 1200,-. Tel: 0911/264014 ab 19 Uhr. L. Mitlehner, Kontumazgarten 11, 8500 Nürnberg 80

512KByte für A 500 umständehalber zu verkaufen. Originalverpackt mit Garantie für 150,-. M. Sauer, Werderstr. 60, 4690 Herne 1. Tel: 02323/82226.

Speichererweiterung für Amiga 500, Überhang aus Sammelbestellung. X-Copy II Hardwere 20.-, Ami-64'er Emulatorkabel + Soft 30.-, Festplatten-Interface 150,-. Ruf doch mal an! 02202/38706. J. Klein, Herrenstrunden 46, 5060 Gerg.-Gladbach 2. Bis bald.

Verschenke meinen C-64 + Floppy 1541 II + Final Cartridge II + Einsteigerbuch + Joystick + Games an den 93. Einsender der mir 10 DM schickt. Georgios Skaltsas, Wahmstr. 59, 2400 Lübeck 1

Günstig C-64 II 1541II 1802, Farbmonitor Final-C. III 150 Disks 2 Boxen Abd.Haube alles gut erh. für 750 DM, NP 1500 DM. ab 15.00 h Tel: 0203/313956, Daniel Kunske, Kaßlerfelderstr. 16/18, 4100 Duisburg 1.

Vergebe C128-Set (+Drucker) mit viel Zubehör (2000 Disks, Originale, Literatur, Cartridge,m uvm.) an den 250., der mir 5 DM (CH: 5 SFR; A: 50 ÖS) schickt. Nur Bargeld! Boris Läderach, K'sackerstr. 46, CH-3063 Ittingen. Kein Trick! Es lohnt sich!!!

Varkaufe C64 + Speedos + Floppy 1541 (kleiner Defekt), für 250 DM VB! Dirk Pilz, Warburghof 18, 3000 Hannover 61, Tel: 0511/561753.

Varkaufe meinen Amiga 2000; Monitor 1048S; Drucker Star LC 24, 105 Disks, 6 Handbücher, Scanner GS4500, 2 Joysticks, 2 Laufw. an den 10., der mir 100 DM schickt. Ist alles 2 Monate alt!!! Hermann Hglhaut, Am Ablassacker 8, 8491 Lederdorn. Also schickt los!

Verkaufe 520 ST + doppels. Floppy (+ SF354) für VB 400-(500-). Suche Tauschp. habe R.o.Med., K. off Emel. H. Int. Soccer nur Orig. Max Eberlein, Bechgasse 36, 6360 Friedberg 2, 06031/5515 ab 19 Uhr

Verk. C64 II + Floppy + MP5 Drucker + Geos + Mouse + Cartridge III ü Fighter Bomber + 380 andere Games aut ca. 100 Disks, dabei: Pirets + Lösimg + Berds Tale + Datasette + Datasetten, von 15-16 Uhr unter 04829/1403 zum abholen 1000 DM 100% ok / 0.1 Amiga,Stephan Schoer, Paul-Trede-Str 4 a, 2211 Brokdorf.

Verkaute C64 + Floppy 1541 + Farbmonitor 1608 für 750,-. 4 Joysticks und 1 Originalspiel ist dabei! Waldemar Glodny, Egerlandstr. 13, 3436 Hessisch-Lichtenau, Tel: 05602/5425.

Verkaute Game Boy m. 3 Modulen (Tetris, NFL Football, Mario Land) für VB 240 DM oder Tausch gegen Mega Drive oder PC Engine. Tel: 09874/1657. Peter Horn, Rosenstr. 4, 8806 Neuendettelsau

Zu verkaufen: C128 (defekt) mit 1541 u. Monitor und viel Zubehör. Turbo-Modul, Orig. Spiel uvm. 400 DM VHB. Bin ab 19 Uhr zu erreichen Tel: 07031/874736, Werner Zander, Eschenbrünnlestr. 90, 7032 Sindelfingen.

Verkaufe Atari 1040 STFM mit Discbox und Spielen original verpackt für nur 750 DM. Neupreis 1298 DM. 1 Jahr alt. Tel: 08122/10191 oder 08122/15032 Richael Reill, Ganghoferstr. 12, 8058 Erding.

Verkaufe C-64 + 1541 II + Datasette + 2 Joystick + Freeze-Machine + 230 Disketten + 3 Diskettenboxen + Literatur VB 500 DM. Woltgang Huber, Friedrichshofenerstr. 38, 8070 Ingolstadt Tel: 0841/87997.

Verkaufe C-64 mit Zubehör Viktor Gottfried, B. Lichtenberg 12, 7500 Karlsruhe 21. Tel. 0721/868723 (Es lohnt sich!!!)

For sale: C-64 2 and 1541-drive! 100% ok! (neu) mit Zubehör: Bücher, Discs! Preis: VB. Neueste Amiga-Originale! For sale, too!! 030-3416628!! Be fast!! Date:29-7-90, Micheel Omerzo, Luisenplatz 3, 1000 Berlin 10

C-64 = 159,-; Datasette = 20,-; viele Spiele aut Tape (insges. 24 Spiele)! alles zus. nur 260,-. Joystick gratis dazu! Ruft schnell an! Billiger gibt's nirgendwo!! Tel: 02861/1486 ab 17.30! Marco Tüshaus, Wakelkamp 18, 4280 Borken 1

Varkaufe Apple 2 mit Monitor, Discs, Floppy und Anwendungsbüchern. VB. Tel: 07034/7693. Ruft doch mal an!!! Marcus Wackler, Goethestr. 8, 7042 Aidtingen 1

Varkaufe C128D mit Floppy, Discs, Disclocher, Maus, 12 Game on's, 6 Magic Disks, 1 Golden Disk, Büchern und einem TV.Anschlußkabel -VB- Tel: 07034/4470. BT3 Org. incl.!!! Martin Nagel, Furtholz 27, 7042 Aidlingen 1.

Varschenke Amiga 500 (1MB) + Monitor + 2. Diskettenlaufwerk + 100 Diskettan + Joystick an den 1. der mir 10 DM schickt. Tran Thu-Minh, Seestr. 76, 7250 Leonberg.

Verkaufe anschlussfertig en C64 9-Nadeldrucker Ritamen C+ für nur 250 Fr. und ein 300 Baud Modem für nur 100 Fr. Call me in Switzerland Tel: 028/232589, Serge Imhof, Rhonesandstr. 11, CH-3900 Brig.

Verschenke Ateri 1040 ST, 2 Laufw., Pilips 8802, 320 Disks, 5 Joy an den 50., der mir 5 DM schickt. Kein Flopp, wegen Systemwechsel. Hochen Striebe, Metzgergasse 15, 6230 Alsfeld -ST-

CPC 464 (mit Kass.), Monitor, MP2, sowie Handbuch und Heften, NP 1000 DM, VP 500 DM. Habe noch viele Spiele für CPC (Kass.), C64 (Kass. u. Disk.) z.B. Crazy Cars II,... Tel: 06187/22447, Jahn-H. Gruber, Kleine Gasse 7, 6369 Nidderau 4

Verlose Atari 2600, C64, Amiga 500 wg. Systemwechsel! Schickt DM 10, der 1. erhält Atari 2600, 30. C64, 75. Amiga 500, jeder 5. ein Kinoplakat!!! Alles wird garantiert vergeben. Klaus Schneller jr., Wilhelmstr. 7, 7432 Bad Urach.

Amiga 500 + Moniter 1081 + 1 MB + Drucker Panesonic KX-P1082 + Joystick + 50 PD-Disks + 2 Diskboxen + Literatur + Amiga 500 Buch für 1899 DM. 08035/8288, Fabien Miehle, Hotangerweg, 8201 Neubeuern.

Verkaufe Adlib Soundkarte! 100% in Ordnung, original verpackt. Preis für Karte + Softwere 300,- DM. Tel: 08805/469 ab 19 Uhr, Georg Staltmayr, Starenweg 8, 8123 Peißenberg.

Verschenke an 99. Einsender von 10 DM meinen kompl. C-64 und 1541 mit viel Zubehör (Dolphin-Dos, FC3, ca. 200 Disks etc.) Christian Ochssner, Goethestr. 5, 6149 Rimbech. Write soon!

Verkaute C64 II, 1541 II, Farbm. C=1802, 2 Joysticks, 28 leere Disks, 60 bespielte Disks (Roger Rabbit, The last Ninja II usw.), Turbo Corder (Datasette) und The Final Cartridge III + Anleitung. Falls Interesse bei 09353/3762 anruten und nach Tom tragen zwischen 21-22 Uhr. T. Kellerman, Am Schallerts 37, 8782 Kartstadt.

Commodore 128 D mit Floppy 1571, Testatur, 50 Disketten, Geos Originaldisk, Cpm+ System, Joystick, Handbücher zu verkauten. NP 1300 DM, VP 600 DM. Tel: 09091/629, Martin Stange, Rotbrunnstr 6, 8855 Monheim.

Einmalig! Verkeufe C64 II + 1541 + Ferbm. 1802 + 200 Disks + 3 Originale + Bücher + 2 Joy + 80 Zeichenkarte + Floppyspeeder für 500 DM!! und verkaufe C64 mit eingebautem Schnellader + 20 64'er für 80 DM ab 14 Uhr 0711/796175 Markus verlangen!! Schnell bitte!! Markus Knuppel, Poststr. 18, 7022 Leinfelden-Echterdingen 3

Verkeufa MS-DOS PC mit 20 MB-Festplatte und Diskettenstati. und CGA-Monochrome Monitor 1599 DM. Rejek Imrich, 8351 Schonberg, Marienweg 14, Tel: 08554/454.

Verkaufe wegen Systemwechsels: Amiga 500 + Monitor 1084 + Diskettenbox + 90 Disketten + Handbücher. Alles nur 5 Monate alt. Neupreis: 1750, VB 1300,- DM. Thomes Herkentoth, Am Pielenptadchen 13, 5013 Elsdorf, Tel: 02274/7981

CPC464, Diskettenlaufwerk, Farbmonitor, Drucker)Star DP510) viel Literetur (Einsteiger, Grafik & Sound, Tips&Tricks) Originalspiele) Last Ninja 2, Rick Dangerous, Wec le Mans, etx.) VB 550 DM. Tel: 02205/4818 ab 18 Uhr, Danny Kunstmann, Demmelsfurther Weg 46, 5064 Rösrath.

Verkaufe Sege Mester + 1 Joyred + 16 Spiele (Shanghai, Wonderboy II, Aleste, Rocky, Tennisace, Captain Silver, Fantasyzone, Choplifter, Atztec Adventure, Worldsoccer für nur 600 DM! 040/7434628 (ab 6 Uhr) Hjalmar Joffre-Eichhorn, Focksweg 34 a, 2103 Hamburg 95

Verkaufe Sage Master Sys mit 21 Modulen (Wonderboy 1-3 ü"+ Golden Axe + Double Dragon u.a.) + 3D Brille + Joystick!!! für 800 DM. Tel: 02841/23225, 17-18 Uhr (Alex) A. Peters, Landwehrstr. 24, 4130 Moers 1. VP Rules

Suche Hardware

Sucha Amiga 500 oder Atari 520 ST mit Doppeldiskettenlaufwerk, Farbmonitor und Disketten für 700 DM (alles 100% ok!) Angebote an Merk Thomas, Schwenghammerstr. 15, 8399 Kirchham





Lieferprogramm für ST und Amiga:
(Je über 500 Titel lieferbar!)
Games für andere Rechner auf Anfrage!
Preise in DM, Irrtümer vorbehalten

Aktuelle Games ST:		Akt. Games Amiga:	
Cabal	48-	Cabal	58.-
Castle Master	58-	Cloud Kingdom	67-
Cyberball	49.-	Combo Racer	67-
Dragon Flight	74-	ESS	69-
F-29 Retaliator	58-	F-19 Steal Fight	67-
Gravity	65-	Flood	67-
Imperium	66.-	Highway Patrol	58.-
Klax	48-	Imperium	67-
Lost Patrol	58-	Klax	49-
Magic Fly	66-	Lin Wu's Chall.	53.-
Midwinter	66-	Lost Patrol	58-
Projectile	66-	Rœdœrei	57-
Sim City	67-	Their Finest Hour	75.
Thunderstrike	65.-	Thunderstrike	66-
Ultima V	75-	Ultima V	75-
Xenomorph	68-	Unreal	75-
Low Budget ST		Low Budget Amiga.	
Academy	25-	5th Gear	29
Bloodwych	35	Austerlitz	29
Bloodw Data D	25-	Black Jack Acad	29.-
Tau Ceti	19-	Dragon Spirit	19-
und viele mehr.		und viele mehr.	

Lieferbedingungen: Versand nur per Nachnahme zzgl. 7,- DM Versandkosten, ab 200,- DM Warenwert versandkostenfrei. Bitte fordern Sie unsere Gratis-Liste an. Artikel für andere Rechner auf Anfrage. Hintbooks, sowie PD (für ST) erhältlich!

L.A. - SOFT *Hard- & Software*
Roland Rath und Andreas Hotovy GbR
Postfach 2627 - 8300 Landshut
0871 / 51804
Service rund um die Uhr! ANRUF GENÜGT

Suche funktionstähigen Amiga 500 + 3,5" Laufwerk. Preis nach Vereinbarung. Ruft mich an oder schreibt mir: Sascha Mertens, Hoerkensweg 17, 4050 Mönchengladbach 1, 02161/604083 *tast*

Verkaufe A 2000, 1 MB, 2 3,5" Laufw., 2. Laufwerk abschaltbar. Lufter stufenlos regelbar. AT-Karte, 1 MB, 1,2 MB Laulw., Druckerkarte, MS-DOS-Software 3500,- DM VB. 09281/91675, Michael Seeber, Theodor-Körner-Str. 1, 8670 Hof.

Verkaufe STAR LC-10 Colour mit 2 Farbbändern neu. Epson kompatibel, dt. Handbuch, 2 Mon. alt, mit Garantie wg. Systemwechsel zu vk. Tausche auch gegen Hardware, 600,- DM. 09281/91675, Michael Seeber, Theodor-Korner-Str. 1, 8670 Hol.

Verschenke C 129 D mit 40 Spielen und Disketten 2 Joysticks an den 1., der mir 20 DM schickt und wer mir als 2. 20 DM schickt, bekommt meinen Sega und 9 Spiele. Schickt es an Sven Walter, Martin Luther Str. 24, 6927 Bad Rappenau-Bonleld.

Verkaufa C 128 D + RGB-Farbmonitor + GEOS 128 + viele Originalspiele + Joystick + Computerliteratur für DM 600,-. Tel. 09191/80222 (Mo, Mi, Sa ab 20 Uhr). Roland Kaiser, Karl-Brogerstr. 57, 8550 Forchheim.

Biete meinen C64 + Floppy 1541 + Diskboxen + Games + Anwenderprogramme + viel Zubehör für nur 500 DM. Suche günstigen AMIGA oder tausche gegen meinen C64. Tel. 07256/308 FAST !!!

Verschenke Amiga 500, 1/2 Jahr alt, 1 Video Adapter A 520 an den 40., der mir 10 DM schickt. Kein Trick! Andy Nießen, Beethovenstr. 16, 7991 Eriskirch.

Speichererweiterung für Amiga 500 zum Tagespreis, X-Copy Hardw. 20.-, 64'er Emul. Kabel 30-, Joystick-Maus-Umschaltbox 30.-, Antivirusset 35.-. Scartkabel für Farbfernseher 30.-, 02202/38706, J. Klein, Herrenstrunden 46, 5060 Berg.-Gladbach 2. Ruf mal an!

Scanner + dazugehörige Original-Software für Atari ST günstig zu verkaufen. Passend für alle Drucker-Typen! Hinteregger Dietmar, Neherweg 18, A-9523 Landskron. Tel. 04242/42830.

Atari SC 1224-Farbmonitor gegen Höchstgebot zu verkaufen, oder tausche gegen Atari XL/XE mit Floppy. Hinteregger Dietmar, Neherweg 18, A-9523 Landskron. Tel. 04242/42830.

Computerfreaks aufgepaßt! Aus der letzten Sammelbestellung für Amiga, Atari ST, IBM AT + XT + PC, Modem 1200 Baud, V.22, B112A, V.21, B103, Hayes-kompatibel + deutsches Handbuch + Software + Anschlußkabel für 279,-. 02202/38706, J. Klein, Herrenstrunden 46, 5060 Berg.-Gladbach 2, Gruß an alle!

Aus Sammelbestellung für Amiga 500 + andere, Speichererweiterung zum Tagespreis, Bootselector 25.-, Power-Fire 40.-, 3,5" Laufwerk 239.-, Festplatteninterface 150.-, 02202/38706 02202/38706, J. Klein, Herrenstrunden 46, 5060 Berg -Gladbach 2. Ruf doch mal an!

Verkaufe wegen Systemwechsel CPC 464 Datasette, Grün-Monitor. Joystick, Handbuch + 26 Top-Spiele (z. B. R-Type, Batman t.M.) für einen Toppreis von 350-450 DM. Anrufen ab 14.00 07665/51785. Ahmed Brayn, Brünnleacker 3, 7801 Umkirch

Verkaufe C64 II + 1541 II + Joystick + 160 Disketten + 2 Boxen + Fin. Cartridge + Abdeckhauben + Datasette + Casetten + Bücher usw. für 650,- DM VB. Torsten Meyer, Kantstr 3, 2732 Kl. Meckelsen, 04282/2849 ab 18 Uhr

Verkaufe für Amiga 500: Gehäuse 40.-, int. Floppy 60.-, Gary 30.-, Tastatur 55.-, Rom 49.-, Denise 35.-, CPU 40.-, Netzteil 49.-, alles 100% ok. C. Araujo Gouveia, Beim Türmle 27, 7900 Ulm.

Verkaufe: Amiga + 1 MB + Sampler + Monitor + 2 Joy's + ext. Laufw. + 250 Di. + Bootselc. + Din A4 Scanner!!! Um nur 1500 DM!! Auf Anfrage auch einzeln! M. Brenner, PF 15, A-9831 Flattach. Versand bei Vorkasse!

Verkaufe: Atari 520 ST, Monitor SC 1224 inkl. Büchern und orig. Games. Mit 1000 Sfr bist Du dabei. Infos bei: Thomas Schiwy, Wachtstr 2176, CH-9425 Thal. Tel. 071'44'47'09

Verschenke meinen Atari 1040 an den 1., der mir 15,- schickt. Dieser erhält 150 Spiele dazu. Lars Tögemann, Pappelweg 1, 4755 Holzwickede.

Suche günstig EGA-Karte für kompatiblen Euro XT. Anrufen unter 02236/62848 ab 19.00 Uhr. Torsten Bugiel, Folderstr. 18, 5000 Köln 50.

Atari ST oder Amiga 500 gesucht, neuwertig. Tel. 05472/3603. ab 15 Uhr (Ruckruf), Inge Bulitz, Georgsweg 3, 4515 Bad Essen.

Hey Freaks! Will, obwohl DDR-User, nichts (!!!) geschenkt! Suche guterh. C-64 mögl. mit Monitor, 1541 und Drucker zu k a u f e n ! Denn - nicht alle sind .. H. Fechner, PF 60, DDR-7301 Olzdort.

Suche: Sega Master + Spiele, Mega Drive + Spiele, PC-Engine + Spiele, Game Boy + Spiele, Lynx + Spiele, SNK Neo Geo + Spiele, Amiga 500, C-64 II + 1541 II. Tel: 04521/71497, Andreas Bender, Meinsdorfer Weg 30, 2420 Eutin.

Suche Sega Master System + Spiele, Sega Mega Drive + Spiele, UC-Engine + Spiele. Kaufe auch ganze Modulsammlungen auf. Tel: 04521/73263, Andreas Schwallich, Breslauer Str. 4, 2420 Eutin/Neudort

Suche billigen Amiga + Monitor, evtl. auch Drucker! Faire Angebote an: 0221/5462283, Thomas Dyck. Vogelsangerstr. 210, 5000 Köln 30.

C-64 ** C-64* KAUFE *C-64 ** C-64 Biete für C-64 100 - 120 DM, f. 1541 130 - 150 DM, Dataselle 30 - 50 DM, (auch Bestände) Angebote an: Dennis Wendt, Schonnebeckhöfe 150 b, 43000 Essen 12 (100%)

Suche für CPS 464 den Farbmonitor CTM 640. Sollte ok und billig sein. Timo-Bastian Konkol, Schorndorter Str 3, 7060 Schorndorf-Weiler.

Suche Umschaltbox für Maus u. Joystick. Schreibt an: Kristof Weiler, Hauptstr. 3 a, 5531 Deudesfeld, Tel: 06599/7189 für Amiga 500

Kaufe Sega * NEC * Nintendo Kaufe Sega Master Konsole für 60 DM, Module für 15 - 25 DM, Mega Kons. 250 DM, M. 50 DM, PC E. Kons. 220 DM, M 50 DM, Nintendo K. 60 DM, M. 15 - 25 DM *(auch kompl. Systeme)*** Angebote: Dennis Wendt, Schonnebeckhöfe 150 b, 43000 Essen 12 (100%)

Suche Amiga 100% ok VB 300 DM, oder PC Engine für 300 DM, Sega Mega für 200 und Atari Monitor SW 100 DM, Star LC 24 für 150,- Jochen Striebe, Metzgergasse 15, 6320 Alsfeld. -tast-

Welcher nette Mensch schenkt einem armen Schüler seinen alten aber funktionstüchtigen Amiga 500? Bitte schickt Computer an: Patrick Laubner, Rotenburgerstr. 58, 2727 Fintel (übernehme Porto)

Suche für C-64 Floppy biete 50,- außerdem biete ich noch Games für den Amiga an. Nur neueste Software nicht älter als 3 Tage Stephan Viola, Weberstr. 4, 4410 Warendorf 2.

Suche Software

Suche Software für MS-DOS-Computer (Anwendungen und Spiele)! Axel Steinhage, Onkel-Tom-Str. 49, 1000 Berlin 37

Nintendo * Nintendo * Nintendo * Suche gebrauchte Nintendo-Module- nur europ. Version - zahle gut. Tel. 0841/61407, Peter Skodawessety, Samberger Str. 4, 8070 Ingolstadt

Suche für Atari ST Sierra Spiele. Wenn moglich mit Verpackung. Ausserdem suche ich noch Star Trek. Zahle bis 40 DM. Schreibt an Ralf Scheid, Albrecht-Durer-Str. 7, 7513 Stutensee 4

Suche f. Sega-Master-Sys. folgende Spiele: Rampange, Casino Games, Monop., Double Dragon u. Vigilante. Cecil Hancock, Darmstädter Str. 48, 6101 Reichelsheim/Odw.

Amiga - Wir bieten immer die neueste Soft.! Nur Abo! 30, 50 o. 80 Disks im Monat. Schnelle und billige Abos bei CRYSTAL, J. Baumann, Postfach, 1010 Wien

Amiga! Suche "Hockey Leauge Simulator" + Anleitung. Bin schon ganz verzweifelt! Derek Nevison, Schlosserstr. 15, 4800 Bielefeld 1, Tel. 0521/62797, am besten abends! Öfter versuchen!

Suche Originale für Amiga! Angebote an J. Hecht, Hintergasse 9, 6250 Limburg 4, Tel: 06431/53540

--- Hey Guys --- read this --- Ich suche den Graphic-Adventure-Creator. Zahle bis zu 20 DM (nur Original)! Write me: Torben Krößmann, Stormarnring 17, 2056 Glinde.

Suche: Originalsoft für Atari ST, keine Raubkopien! Zahle gut! Preisvorstellung und Gamename an: Frank Schumann, Im Nußriegel, 6702 Bad Dürkheim 5, Tel:06322/63969

Suche: Originalsoft für Amiga 500, keine Raubkopien! Zahle gut! Preisvorstellung und Gamename an: Alexander Sperk, Goethestr. 6. 6702 Bad Dürkheim 5, Tel:06322/1419.

Atari ST + C64! Suche gebrauchte, guterhaltene Originalsoftware für beide Rechner! Keine Raubkopien. Nur mit Anleitung. Angebote an: O. Sperk, Goethestr. 6, 6720 Bad Dürkheim. Tel: 06322/1419. Zahle gut. Computer angeben!

Sega Mega Drive: Kaufe und tausche Module (z.B. Ghouls'n Ghosts). Olaf Schubert, Berliner Str. 32, 3320 Salzgitter 1, Tel: 05341/42056

Für Amiga 500 das Adventure "Atlantis" in deutsch und "Stein der Weisen" auch genannt "Lapis Philosophorum" nur Originale! Tel: 05086/1684, F. Beck, Garssloh 67, 3100 Celle-Garssen

Ich suche Software für C64 und Atari ST. Angebote an: Albert Nüller, Hauptstr. 13, 8909 Wiesenbach. Suche besonders. Simulationen, Denk- und Strategiespiele, Sportspiele.

Suche folgende Spiele für C64: Rings of Medusa, Silkworm, Hostages, Stunt-Car-Racer, Tie-Break, Great Courts! Melden bei: Chr. Ullrich, Südhang 1, 4924 Barntrup, 05263/4550.

Atari ST Suche: Cabal + Trainer, Predator, Operation Thunderbold. Zahle pro Game 20 DM. Meine Adresse: Markus Decher, Wartgasse 3, 6326 Romrod 1.

Suche Empire für Amiga 500. Angebote an: W. Raskob, Hagebuttenweg 15, 7500 Karlsruhe 31, Tel: 0721/757037.

Sucha für C64 Original-Soft, Tape o. Disk, alt oder neu. Listen mit Preisvorst. an: Dieter Zilch, Erfurter Str. 4, 6483 Bad Soden-Salm. (auch Anwender, auch Oldies)

HILFE!!! Meine Floppy verhungert. Ich suche Ultima III und Phantasie I-III für C-64 (nur Originale). Tel: 0233/51354 (ab 17 Uhr, nach Sven fragen) S. Birke, Siegfriedstr. 33, 4750 Unna.

Rollenspiele!! Ich suche Rollenspiele für den Amiga. Möglichst billig. Anleitungen nicht unbedingt erforderlich. Schreibe an: Volker Krüger, Pommernweg 14, 2322 Lütjenburg.

Suche C64 Originale: Alle Bards Tales, Ultimas, Ad&d Rollenspiele, Klox, Rock'n Roll, Geos V2 & andere Soft. Zahle bis 35 DM. Listen an: U. Schabla, Dorfstr. 21, D-2265 Ladelund Bye!!

Amiga: Suche Police Quest 2, King's Quest 4, kaufe oder tausche gegen Larry 2, Falcon, Miss Disk, Finest Hour, Tel. 09644/1413, Markus Bieler, Schinnerstr. 23, 8487 Pressath

Sucha Colonial Conquest C64 Tel: 07348/21937, Dirk Pehnack, Lichtensteinstr. 9, 7903 Dornstadt

Suche alle Magic Disk's und Game on's! Biete für ersteres 6 DM und für letzteres 4 DM pro Disk! Jochen Kistner, Gramschatzerring 3, 8709 Gramschatz C64

Suche Wirtschafts-Kriegssimulationen und Strategiespiele aller Art für C64 Disk. Zahle gut! Liste bitte an: S. Serik, Hermannstr. 1 a, 6550 Bad Kreuznach.

Kaufe, verkaufe, tausche Module PC-Engine + Sega Mega. Kaufe auch Konsolen + ganze Spielbestände auf. Suche NEO-GEO Englisch, sowie CD-ROM für Engine. Tel: 02622/83517, Klaus Wolt, Schulstr. 3, 5450 Neuwied 22.

!!Kaufe!! Amiga Originalspiele die nicht älter als 2 Jahre alt sind. Schickt Eure Listen an: Wolfgang Huber, Friedrichshofenerstr. 38, 8070 Ingolstadt.

Suche für Atari ST: Circus Charlie, Ninja-Kid, Gryzor, L. Ninja 1+2, BattleChest, G. Monsterlam uva. Christian Köpke, Fliederweg 1, 4670 Lünen-Horstmar. Beeilt Euch!***

Ich suche immer Software für den C64 (Games, Demo- und Intromaker, usw.) Lothar Tenzer, Am Mühlenbach 2, 5138 Heinsberg. Tel: 02452/6048

DER ETWAS ANDERE VERSAND!

24-Stunden Service!

Wir garantieren, daß jede Bestellung spätestens 24 Stunden nach Eingang unser Haus verläßt, sofern verfügbar. Auf alle gekauften Artikel erhalten Sie natürlich volle Garantie. Wir führen jede verfügbare Hard- und Software für den Atari ST, sowie alle Bücher. Hier ein kleiner Auszug aus unserem reichhaltigen Programm:

NEUHEITEN:	ST	PC	AMIGA
Combo Racer	80,-	-	80,-
F-19 Stealth Fighter	95,-	115,-	-
Imperium	85,-	-	85,-
Island of the lost Hope	-	-	80,-
Jack Nicklaus Golf	-	80,-	80,-
J.N. Golf Scenery Disk I	-	35,-	-
PGA Tour Golf	-	85,-	-
Their Finest Hour	-	95,-	95,-
Universe 3	-	80,-	80,-
Unreal	-	-	95,-

NINTENDO GAMEBOY	
Grundgerät incl. Spiel "Tetris"	169,-
Batterieset mit Netzteil	75,-
weitere Spiele:	
Alleway	49,-
Golf	49,-
Qix	49,-
Solar Striker	49,-
Super Mario Land	49,-
Tennis	49,-

ATARI LYNX *	
Grundgerät	299,-
Spiele dazu:	
Blue Lightning	79,-
California Games	79,-
Chip's Challenge	79,-
Electrocop	79,-
Gates of Zendacon	79,-
Gauntlet	79,-

* (Gerät ohne ZZF. Nummer)

SPIELESOFTWARE:	ST	PC	AMIGA
California Games	55,-	55,-	55,-
Codename Iceman	-	130,-	135,-
Conquest of Camelot	-	130,-	-
Dragonflight	85,-	-	-
Dungeon Master	75,-	-	80,-
Elite	65,-	80,-	80,-
E.S.S.	85,-	-	-
F-16 Falcon	80,-	115,-	95,-
F-29 Retaliator	75,-	-	80,-
Fire & Brimstone	85,-	-	85,-
Flight Simulator II, dt.	95,-	-	95,-
jede Scenery Disc dazu	45,-	45,-	45,-
Gravity	80,-	-	-
Italy 1990 Winners Edition	60,-	-	60,-
Kaiser	120,-	-	125,-
Kick off II	65,-	-	75,-
Klax	55,-	-	60,-
Leisure Suit Larry III	115,-	130,-	115,-
Populous	85,-	85,-	75,-
Psion Chess	65,-	65,-	-
Railroad Tycoon	-	115,-	-
Sim City	85,-	85,-	85,-
Star Flight	80,-	-	85,-
Tennis Cup	85,-	-	85,-
Tie Break	85,-	-	-
Ultima VI	-	115,-	-

ATARI POWER PACK
Compilation mit 20 Super-Spielen z.B. Gauntlet II, Outrun, Space Harrier, Starglider, Afterburner — 135,-

Kostenlose Kataloge für PD, Bücher, Hardware und Software bitte getrennt unter Angabe Ihres Computertyps anfordern. Lieferung per NN zzgl. 7,- DM Versandkosten. Bei Vorauskasse zzgl. 3,- DM, ab 100,- DM Bestellwert versandkostenfrei. Auslandsversand grundsätzlich zzgl. 15,- DM Versandkosten. Auf Wunsch auch UPS-Versand



Rund um die Uhr: ☎ 030 / 786 10 96
Playsoft-Studio-Schlichting
Computer-Software-Versand GmbH
Postanschrift / Ladengeschäft: Katzbachstraße 8
D-1000 Berlin 61
Fax: 030/786 19 04 · Händleranfragen erwünscht

C64 (Disk): Suche Total Ellipse, Myth, Tusker, Grand Prix Circuit + Steel Thunder. Zahle pro Original + deutscher Anl. 20 DM. Niels Neumann, Ahler Str. 90, 4980 Bünde, Tel: 05223/60597.

Suche Tetris für C64. Angebote bitte an: Herbert Morasch, Stephanstr. 161, 8390 Passau, Tel: 0851/71623.

Amiga Software gesucht Liste an R. Loeb, Stommeiner Str. 7, 5010 Bergheim-Fliesteden.

Suche günstig Spiele für C64 z. B. Boulderasch Panzer Weltraum sowie Actionspiele. Angebote sowie Liste an: Gerhard Meier, Plarrgasse 5, 5940 Lennestadt 1

Biete Software

STOP!!! Hier kommt Ihr nicht vorbei, denn das Angebot ist göttlich! Amiga! Stephan Werner, Postfach 1115, 2000 Hamburg 20. Amiga.

Verk. ca. 25 Originale (fast alle ASM-Hits) für den Amiga. z. B. Super Cars, Rings of M., Drakkhen, F.M.P.... Liste gegen 2 DM in B. bei: J. Arts, Nikolaus-Kirchstr. 5, 3560 Biedenkopf.

– ACHTUNG ACHTUNG – FOLGENDE POSTFÄCHER GIBT ES NICHT MEHR: M.Huber, Postfach 13, A-4913 Mehrnbach Austria und Postfach 3, A-4973 Aurolzmünster. BITTE SCHREIBT AN DIESE ADRESSEN NICHT MEHR! DANKE!!

Amiga! Amiga! Amiga! Amiga! Stephan Werner, Postfach 1115, 2000 Hamburg 20. Traumhaft!!!

Amiga! Amiga! Amiga! Hey Brüder, hier gibt's das Neueste für Eure Mühlen! Brandheiß!!! Stephan Werner, Postfach 1115, 2000 Hamburg 20.

**** **ST-Traders** *** Schickt eine Disk für eine Liste! Stephan Werner, Postfach 1115, 2000 Hamburg 20.

A T A R I S T S O F T W A R E Neueste Anwender-Midi u. Spiele. Kennwort OJOS, O. Schaffer, Postfach 306, A-1061 Wien Österreich

* **Verk. !** * Verk. orig. Softw.: X-Copy (15,-), Soccer Manager + (16,-), Double Dragon (30,-), Gunship (30,-), Player Manager (40,-), Tie-Break (55,-), 02235/75727, Sascha Singer, Heddinghovener Str. 17, 5042 Erftstadt 12

* **2 Lettermaker, 1 Demomaker und diverse Boot / Intro-Maker** * für dem Amiga zum Wahnsinnspreis von nur 10,- DM (bar/Scheck) bei: Unicorn-PD, T. Hasenbein, Herner Str. 277, 4630 Bochum 1 **

* **Unicorn-PD** * Die neue deutsche PD-Reihe für Ihren Amiga & Ihren C=64.* Katalogdisk Amiga: 2,50 DM, Katalogdisk C=64: 1,50 DM bei: Unicorn-PD, T. Hasenbein, Herner Str. 277, 4630 Bochum 1

* **Unicorn-Spiel-Juwelen** - die preiswerte Alternative zu Raubkopien * Zur Zeit 55 Super-PD-Spiele lieferbar. Liste gg. Rückporto bei: Unicorn-PD, T. Hasenbein, Herner Str. 277, 4630 Bochum 1

Intro-Demomaker-Collection Vol.5 Für den C=64 zum sagenhaften Preis von nur 10,- DM (bar/Scheck) bei: Unicorn-PD, T. Hasenbein, Herner Str. 277, 4630 Bochum 1

PD PD PD -Biete an- PD PD PD Habe über 2000 Stück, pro Disk 1,20 DM, mit Disk von uns (BASF) 2,40 DM. Schreibt an Stephan Viola, Weberstr. 4, 4440 Warendorf 2 PD PD PD

AMIGA Löse Spielesammlung auf. Alle Spiele aus Amerika, nur die Neuesten. 100 Stück für 180 DM oder 50 Stück für nur 90 DM. Schreibt an Stephan Viola, Weberstr. 4, 4410 Warendorf 2.

** **C-64** *** **C-64** *** **C-64** ** Willst Du den neuesten Stuff auf dem C-64!!! Dann ruf mich an. Schweiz 056/461994, Sven Fischer, Achenbergstr. 247, 5322 Koblenz/Schweiz.

-Bernd's PD-Ware- Eine Super PD-Serie für Amiga! Fordert sofort gegen 1 DM in bar oder Briefmarken eine Liste an bei: Bernd Hoffmann, Biedenkopfer Str. 34, 5900 Siegen 1!

Valekosau offers: Top Games for C-64. If you want a list on disk, then: send a blank disk and 50 Pf to: Valekosau Heede, Schillerstr. 15, 2800 Bremen 1. No Loosers / Sackrats.

Amiga - Newest Stuff, 3,5" Disk. Contact: F. Markert, Postfach 1503 4280 Borken.

*** **Amiga** *** **Topaktuelle Amigasoftware** günstig abzugeben. Gratisliste bei T. Beisser, Postfach 142, A-1140 Wien. NEU! Jetzt auch viele deutsche Anleitungen günstig abzugeben!! *** Amiga ***

Biete neueste Soft C64 + Amiga Riesenauswahl, Billigstpreise, Superservice. Vale Kosau Gonzales, Schillerstr. 15, 2800 Bremen 1

Amiga-Demos! Für nur 1-2 DM pro Disk könnt Ihr bei mir neuesten LEGALEN!! Stuff kaufen! Schickt Disk + Rückporto an: Gunther Drollinger, Hermann-Löns-Str. 3, 7266 Neuweiler. -KEIN TAUSCH-

You want the newest Software for your AMIGA or ATARI ST. Contact us: "THE ELITE", Postfach 532, A-1100 Wien.

Biete Larry 2 auf 512 KB (Amiga) für 59,50 DM an (mit Lösung)! Twin World für 41,90 DM! Curse Azure Bonds auf C64 für 40,90 DM, Call Daniel unter 06431/53553 oder Thimo 06431/52182. Daniel Nink, Sandweg 16, 6254 Elz.

Verkaufe org. Spiele PC/ST/Amiga für 30 DM. z B. Zork Zero (A), Manhunter (P), The Kristal (A), Hunt on Red Octobre (A), Archipilagos (A), Eye of Orus (A), Hale (A) u.a., auch Tausch. 02734/2956, Michael Hoffmann, Am Berggarten 4, 5905 Freudenberg 8.

Amiga! Tausch und Verkauf TV.SP.Boxing u. Baseball etc. Tauschpartner aus Freiburg u. Umgebung gesucht (Modem?!) Super-Service! Schnell, billig, zuverlässig. W. Schmidt, PF 1464, 78 Freiburg

Amiga * Amiga * Amiga * Amiga * Amiga * Amiga * Wir verkaufen Leerdisketten und Software zu Top-Preisen!!! Magic-Soft, M. Wahn, Busenbornerstr. 1, 6479 Schotten 22.

Verkaufe ST Originale ab 16,- DM. z.B. Ring of Med., Chase HQ, P47, usw. Tel: 02822/52527 ab 19 Uhr, Martin Waschke, Netterdenschestr. 292, 4240 Emmerich

Gepackte PDs für 2 DM. Liste gegen 1,50 DM Porto für Atari ST. R. Münchmeyer, Am Rathaus 10, 1000 Berlin 62

Verkaufe für Amiga Originalspiel: Austerlitz 40,- DM per Nachnahme. Tel: 02391/10554 ab 16.00 Uhr. M. Glingener, Bremcke 38, 5970 Plettenberg

*****C-64***** *****C-64***** *****C-64***** Wer suche gute Software für den C-64? Liste -mit Rückporto- anfordern bei: T.W., R. Liebel,
Fischerstr. 4,
6729 Leimersheim.

Verk. Originale für A500 Starflight, W. Gretzky Hockey, Midwinter, It came from the Desert, Emlyn Hughes Soccer, Italy 90 (US-Gold) je DM 35,-. Tel:0201/324450 ab 19 Uhr. M. Werthmann, Im Looscheid 41, 4300 Essen 1.

AMIGA - ATARI ST - SCHWEIZ - SUISSE Wir haben die neueste Amiga/ST-Soft. Alles Modem-Imports. Nicht älter als 24 Std. Info bei: THE CLAN, Roger Wattenhofer, Postfach 263, CH-8854 Siebnen!

Verkaufe Originale für C-64: Bard's Tale I, II, III, Neuromancer, Movie Monster, World Games, Destroyer, Jinxter, Champ. Wrestling, Zak NcKra. für 15-25 DM. Außerdem: Action Replay MK V für 50 DM. Angebote an M. Kremb, Postf. 1232, 6760 Rockenhausen. Auch Tausch gegen Amiga-Originale.

Public Domain für C-64 und Amiga! Neueste Demos & Anwenderprogramme! Liste bei: Ninja Softs, C. Hoss, Zu den Erlen 9, 5042 Erftstadt 15. Bitte Rückporto!

Hy Guys! Wenn Ihr die neueste Soft sucht ruft mich an: 0711/584482, René Lobnig, Mozartstr. 48, 7012 Fellbach.0-1 Tag Soft! 100% zuverlässig! Nur Amiga! Call soon or fly on the moon!!

Mars Rollenspieler! Kein Tabellenwühlen mehr mit dem Prg. für Master. Info: J. Weiss, Münchstr. 14, 6750 Kaiserslautern. Atari ST, Amiga, MS-DOS. Demo Disk fpr nur 5,- DM.

Verkaufe Hagenau-Midi.Interface für A500/20000 DM 100,-. Sound-Quest I-Profi-Midi-Sequender m. Anleitung (deutsch) für VB 200,-. Thomas Seidel, Leibnitzstr. 10, 4780 Lippstadt,
Tel: 02941/22590

Verkaufe Orig. Spiele Larry 2, Don't go alone, Ultima V je DM 30; Loon DM 25,-, Samurai DM 35,-, Conquest of Camelot DM 50,-, Mechwarrior DM 30,-. F. Billen, Klosterstr. 44, 4150 Krefeld, Tel: 02151/24640 (MS-DOS)

Verkaufe Orig. Zak Mc Kracken Suche außerdem Tauschpartner für C64. Contact me: Matthias Kreuzinger, 6326 Romrod 1, Hügelstr. 6, Tel: 06636/581.

Speichererweiterung für Amiga 500 zum Tagespreis, Amiga Bremse 49.-, Kikstartumschaltung 69.-, 1200 Baud Modem + deutsches Handbuch + Software 289.-, alles aus Sammelbestellung. 02202/38706, J. Klein, Herrenstrunden 46, 5060 Berg.-Gladbach 2. Gruß an alle.

Atari-ST: Neueste Anwender, Midi, Spiele mit Anleitung abzugeben. Tel: 0043-0222-61-62-910, Esther Georg, Otto Probststr. 1/17/6, A-1100 Wien.

Wir haben immer die neueste Amiga, C64 und Atari ST Software. über 600 Anleitungen vorhanden - Computertyp angeben. BGC, Th. Panyrek, PF 51, A-1162 Wien. Broschüre gratis! anfordern. Bitte LESERLICH! schreiben.

Super-Demomaker für Amiga mit vielen Funktionen (Soundtr.-Module u. IFF-Grafiken laden, massig Effekte, etc.) nur 15 DM plus Porto! M. Kohn, Siepmannstr. 1, 46 Dortmund 70. Auch Demos, Tausch.

Ich habs, Printfox Basic und verkaufe sie für 6 DM pro Diskette. Disketten an: Markus Eggert, Eichenring 13, 6301 Staufenberg 4 (Alle (4 Stück) 30 DM)

Das Neueste an Games sowie an Anwendungen gibt's im Abo bei uns!!! "Abo's"* schon ab 50,- SFR inkl. Disk. Contact: The Lioness Soft, Fröhlich, Postfach 214, CH-8400 Winterthur *Disk's ab 0,90.

You want the newest Software for your AMIGA or ATARI ST. Contact us:"THE ELITE", F. Thursa, Postfach 532, A-1100 Wien.

You want the newest Software for your AMIGA or ATARI ST. Contact us:"THE ELITE", F. Thursa, Postfach 532, A-1100 Wien.



Verkaute C-64 Disks! z.B. TV Sports, Football, Stunt Car Racer, F-18. Pro Game 4 DM (+ 1 DM in Briefm.) schickt an: Jörg Zimmermann, 67999 Altenglan, Borrwiese 22. Liste!!!

Verkaufe ·Forgotten Worlds· nur 35 DM! Only Amiga! Ruft schnell an bei: Holger Niessen, Neuenhausgasse 22, 5090 Leverkusen 1, Tel: 0214/56248. Tausche evtl auch. Natürlich nur Originale!!!

"Atari ST" Skat V.2 01 "Atari ST" Ein faszinierendes Skatprogramm mit vielen Rafinessen - nicht nur für eingefleischte Skatspieler. Das Programm läuft auf s/w und Farbe. Erhältlich bei M. Klessinger, Feldstr. 26, 5630 Remscheid 11 für 44 DM.

An alle Freaks und Anfänger! Sucht Ihr neuere und ältere Software für Amiga? Ja! Dann schreibt mit Rückporto an: Mark Saller, Buchenstr. 11, 6452 Hainburg 1.

Sensationell! Amiga + MS-DOS Sopft (Games) Nur das Allerneueste (ab 2,30 pro Disk!) Schreibt an IRON FACT, Joerg Riedo, Postfach, CH-6313 Menzingen. z.B. Great Courts, Budokan (Amiga + IBM)

For Amiga hot stuff write to: R. Jadczak, Postfach 333, A-9021 Klagenfurt or call hotline A/0463/35266

Biete neueste Soft, 688 Attack Sub, Pirates, Finest Hour, Midwinter, F19-Stealth Fighter, Ultima V, Champions of Krynn, pro Game mit Anleitung DM 20 andere Soft a.A. Write to H. Lenhardt bei Rath, Bernhard-Letterhaus-Str. 6, 5000 Köln 1

Atari ST VIRENKILLER Atari ST Für 5 DM kriegt Ihr den Virenkiller. Schickt einen Umschlag mit dem Geld an Dennis Wendt, Schonnebeckhöfe 150 b, 4300 Essen 12. 100%

Verkaufe für Atari ST/STE: Sim City, auch f. 520 KB RAM. Deutsche Anleitung, alles Original! NP: 90 DM, bei mir: 55 DM inkl. Porto. Tel: 0421/656719 nur Di u. Fr 20-22 Uhr. Ronald Meyer, Bokenkamp 2, 2820 Bremen 70. Kein Tausch!

"*AMIGA"* Topaktuelle Amigasoftware günstig abzugeben. Gratisliste bei T. Beisser, Postfach 142, A-1140 Wien. Neu! Jetzt auch viele deutsche Anleitungen günstig abzugeben!! "*AMIGA"*

"*AMIGA"* Topaktuelle Amigasoftware günstig abzugeben. Gratisliste bei T. Beisser, Postfach 142, A-1140 Wien. Neu! Jetzt auch viele deutsche Anleitungen günstig abzugeben!! "*AMIGA"*

Verkaufe Spieldisketten für C-64 ab 3,- DM. Unter anderem Maniac Mansion für 60,- DM. Bitte Liste anfordern bei Simone Esch, Eltviller Str. 3, 6507 Ingelheim.

C64! Ich habe die, die Games + Anwender Prg., die Ihr sucht, aus jedem Bereich ·billig·. Liste anfordern. 100% Antwort! Rückporto. E. Müller, Morhoffstr. 31, 3000 Hannover 21.

Es ist uns leider nicht mehr möglich Erotik-Soft oder andere pornografische Games hier im Kleinanzeigenteil zu veröffentlichen. Wir bitten um Verständnis.

Außerdem verstößt das Herstellen, Anbieten und Verkaufen von Raubkopien gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- bzw. zivilrechtlich verfolgt werden

Vollständige Adressenangabe erwünscht.

****** AMIGA **** AMIGA ****** Schnelle und diskrete Abos vom Fachmann. N. Lelink/STORM, PO Box 27, L-3801 Schifflg. -- Storm -- aus Erfahrung gut.

We keep your floppy hot. But it is cold, may the stuff is old. So get it warm and buy at STORM.N. Lelink/STORM, PO Box 27, L-3801 Schifflg.

Du bist kühn und entschlossen, Dein lames Looser-Dasein zu beenden. Wir helfen Dir bei Deinen ersten Schritten. N. Lelink/STORM, PO Box 27, L-3801 Schifflg. (Amiga)

You want the newest Software for your Amiga or Atari ST. Contact us: "THE ELITE", F. Thursa, Postfach 532, A-1100 Wien.

You want the newest Software for your Amiga and Atari ST. Write to "THE ELITE", M. Hain, Postfach 235, A-1051 Wien. System angeben!!

Amiga · Schenke dem 1., der mir 30,- DM schickt Tie Break + TV Sports Basketball (Originale). Meine Adresse: T. Stepan, Keferloher Str. 84 a, 8000 München 40.

C64-Soft vom Allerfeinsten · Wer redet da noch von Amiga?!! Liste gibt's gegen DM 2,- Rückporto. Es lohnt sich! S. de Marco, Schloßstr. 42, 6000 Frankfurt.

Wir haben immer die neueste Amiga, C64 und Atari ST Software. Über 600 Anleitungen vorhanden. Computertyp angeben. BGC, T. Panyrek, PF 51, A-1162 Wien. Broschüre gratis! anfordern. Bitte LESERLICH! schreiben.

Neueste Soft- + Hardware für alle Videospielsystems. Direkt aus USA. Liste verlangen: Mayourian, 123-33 83 Ave., Apt. 302, Kew Gardens NY 11415, USA...Nes, Gameboy, SMD, Lynx, PC Engine etc.

Habe topaktuelle Amigasoftware (Modemstuff aus den Staaten)! Call: 05731/96196, Thomas Braun, Brückenweg 18, 4970 Bad Oeynhausen.

***** AMIGA ***** You need games? Your floppy hungers for hot stuff? Then contact us! 05731/96196, Thomas Braun, Brückenweg 1B, 4970 Bad Oeynhausen.

Atari ST: Verkaufe Originale, RVF Honda, Midwinter, Dungeon Master je 50 DM, C-64 Carrier Command, Jedi-Ritter, Cgl. Blood je 30 DM. Anrufen unter 04103/86222 bin immer da. Mario Hechel, Breiter Weg 87, 2000 Wedel.

C64! Bei mir bekommt Ihr günstig Software. Fordert Liste mit 1 DM Rückporto sofort an. Thomas Gietz, Tillmannstr. 13, 5800 Hagen 7.

TENNIS PLAYER MANAGER · managen Sie einen Spieler Ihrer Wahl. Individ. Training, Werbung, absp. Spielstand, 1-8 Spieler (C64 Disk; 19,95 DM + NN) S. Kröger, Postfach 4117, 4972 Löhne.

BUNDESLIGA '90/91 · Neu. Managen Sie einen Fußball Club. Meisterschaft, DFB-Pokal, UEFA-Cup, Transfers, 1-3 Spieler. (C64 Disk; 14,95 DM + NN) S. Kröger, Postfach 4117, 4972 Löhne.

TENNIS MANAGER'90 Bestimmen Sie als Manager die Geschicke Ihrer Spieler · Werbeverträge, Schaukämpfe, Turniere · 8 Spieler... (C64 Disk; 19,95 DM + NN) S. Kroger, Postfach 4117, 4972 Löhne.

LIFETIME · managen Sie sich durchs Leben. 1-4 Spieler, verschiedene Wege der Geldvermehrung, freie Berufswahl, kompl. deutsch (C64 Disk; 19,95 DM + NN) S. Kröger, Postfach 4117, 4972 Löhne.

BUNDESLIGA '90/91 Neu. Managen Sie einen Fußball Club. Meisterschaft, DFB-Pokal, UEFA-Cup, Transfers, 1-3 Spieler. (C64 Disk; 14,95 DM + NN) S. Kröger, Postfach 4117, 4972 Löhne.

REVOLUTION IN DER DDR, LIFETIME, TENNIS MANAGER '90, TENNIS PLAYER MANAGER. Kombinieren Sie selbst: 2 Spiele = 34,95; 3 Spiele = 44,95; 4 Spiele = 54,95 (C64 Disk; DM + NN) S. Kröger, Postfach 4117, 4972 Löhne.

****** REVOLUTION IN DER DDR ****** Stellen Sie sich vor, alles wäre ein wenig anders gekommen... brutal wie in China. Schaffen Sien den Umsturz. Strategie und Action (C64; 19,95 DM + NN) S. Kröger, Postfach 4117, 4972 Löhne.

Österreich! /Amiga: Verkaufe neueste Software zu günstigen Preisen. Ruft doch einfach an: 077748/2202 oder schreibt an Peter Hager, 5142 Eggelsberg 3. Nicht vor 15 Uhr anrufen.

Verkaufe Omega (1 Woche alt, 65 DM), Wallstreet W. (1/2 Jahr, 35 DM) und Rocjstar ate my hamster (5 Wochen, 15 DM). Alles Originale in Topzustand! Call now: 05224/7772 ab 16 Uhr, Tim Niemann, Am Kleinen Hagen 6, 4904 Enger.

"*AMIGA" Topaktuelle Amiga-Software günstig abzugeben.** Gratisliste bei Th. Beisser, Postfach 142, A-1140 Wien. Neu! Jetzt auch viele deutsche Anleitungen günstig abzugeben!! "*AMIGA"*

Hy Computerfreaks. Habe geile Games für C64 wie z.B.: Sim City, North & South, Cabal, Gianna Sisters usw. Habe auch Originale. Liste gegen Liste. Schreibt an Torsten Bastian, Badallee 10, 2253 Tönning.

Amiga · Programmiere Intros, Menüs usw. in Assembler. Manuel Weiner, Triberger Str. 3, 7807 Elzach 3. Demo-Disk geg. Leerdisk + frank. Rückumschlag.

PC-Originale z. verk.: Rings of Medusa, Curse... Space Rogue u. viele mehr. Liste (Rückporto) bei: Andre Egeler, Neuburger Str. 53, 8900 Augsburg. PS: Tausche auch!

You want the newest software for your Amiga and Atari ST. Write to The Elite, M. Hain, PF 235, A-1051 Wien. Liste anfordern / System angeben!!

Verkaufe C-64 für 750 DM, Tastatur + Floppy + Joystick + 20 Disketten + Diskettenbox + Oszilloskop + Prg. Disk. und 5 Originale. Andreas Krauss, Bahnhofstr. 2, 5510 Saarburg. Tel: 06581/6412.

Verk. Orig. Amiga Soft: Grafikdraft 50,-, Documentum 80,-, Manchaster 50,-, Grand Prix M. 30,-, Hard Drive 40,-, Supercars 50,-, Full Metall 50,-, Footbalyear 40,-, Demos usw. + Porto, 0421/617837, M. Schlitt, Ritterhuderstr. 51, 2800 Bremen 21

You want the newest software for your Atari and Amiga. Write to "THE ELITE", N. Hain, Postfach 235, A-1051 Wien, System bitte angeben!!

C64: Verkaufe wegen Systemwechsel meine Games auf Cass. oder Disk. Alles Aoriginale! Liste gegen 1 DM bei: M. Dechant, Klosterstr. 30, 8600 Bamberg. Keine Raubkopien und doch billig!!!

AUSTRIA, HI ST-guys: Good Games for good prices, only write to. P. Längauer, Payerg. 7/25, A-1160 Wien, or call in Austria: 0222/420-99-12

Atari ST/ Austria: Software for your Atari ST: Call 0222/420-99-12-18 · 24h, P. Längauer, Zillehof 7, A-1130 Wien.

You want the newest Softwars for your Amiga or Atari ST. Contact us: "THE ELITE", F. Thursa, Postfach 532, A-1100 Wien.

Amiga, ST + PC Originalsoft: Damocles, Venus, Larry 3, Combo Racer, Quatbol, BloodBloodway u. a. kompl. Liste gegen Rückporto!! Sofort: Tel: 0421/6365886 oder schriftl. K.-P. Schurichl, PF 770234, 2820 Bremen 77

Wir haben immer die neueste Amiga, C64 und Atari ST Software. Über 600 Anleitungen vorhanden. Computertyp angeben. BGC, T. Panyrek, Postfach 51, A-1162 Wien. Broschüre gratis! anfordern. Bitte LESERLICH! schreiben.

"*AMIGA" Topaktuelle Amiga-Software günstig abzugeben.** Gratisliste bei Th. Beisser, Postfach 142, A-1140 Wien. Neu! Jetzt auch viele deutsche Anleitungen günstig abzugeben!!
"*AMIGA"*

PC 688 ATTACK SUB **PC** für PC 5 1/4 u. 3 1/2. Zusammen 59,- West. per Nachnahme ohne zusätzl. Kosten. Tel: 02933/1456 ab 16.00 Uhr. Dazu Earl Weale Baseball u. Wizball je 10,-. Alexander Rossa, Nidensteisweg 8, 5768 Sundern 6

SCHWEIZ Amiga 500. Biete die allerneueste Software. Ein Spiel mit Disk nur 3,- SFR. Gratisliste verlangen bei Sascha Ritz, Eichfeldstr. 3, 8645 Jona, Tel: 055/278525 (CH)

Gewerbliche Kleinanzeigen

TOPSOFT
SOFTWARE-VERSAND
Postfach 4, 8133 Feldafing

AMIGA * C64/128 * AMIGA-PD
C64/128-PD * SCHNEIDER CPC
ATARI ST * SEGA-MAST. SYST.
PC ENGINE * SEGA-MEGA-DRIVE
GAMEBOY * ATARI LYNX

Computerhardware/Zubehör
Gratisliste sofort anfordern!
Bitte Computertyp angeben !!!

PUBLIC DOMAIN
ab 0.98 DM

C64 - AMIGA - ATARI
PC-IBM

Katalog gratis · Computertyp angeben!

R.U.F. Computervertrieb
Postfach 23 65
8228 Freilassing

G-I-R SOFTWARE VERTRIEB
PD-SOFTWARE für IBM
+ komp. über 5000 Disketten,
über 850 deutsche; Atari ST:
ca. 300 Disketten, alle Disks
auf Viren überprüft, alle IBM u.
Atari ST Prg. lieferbar auf 3.5"
oder 5.25" Disketten.
Katalogdiskette kostenlos !!!
Peter Grantz, Hauptstr. 49,
D-2401 Ratekau/Lübeck,
Tel.: 0 45 04 / 41 15 · BTX: 0 45 04 / 52 67

DON MANOLO

- Geschicklichkeitsspiel ähnlich Pacman
- mit 63 Level
- mit abspeicherbarer Highscore-Liste
- 1 oder 2-Spieler-Modus

19,90 DM + Versandkosten

Peter Keim • Vogelsanger Str. 34 • 5000 Köln 30
Tel.: 02 21 / 52 07 65

ATARI ST: Public Domain Software!

Riesenauswahl,
Minipreise.
Katalog gratis.

Ollis PD-Versand,
Goethestr. 6
D-6702 Bad Dürkheim
· Schnell + preiswert ·

AMIGA - PC - ATARI
Spiele und Zubehör
billig & schnell - sofort bestellen oder Gratis-Liste (System?)

bei ANYSOFT A.S. SCHOLZ
HERM.-KÜSTER-STR. 58
6000 FRANKFURT 80
Tel.: 0 69 / 37 50 64

C-64 Mammut-PD-Bibliothek
z.Zt. über **650** Disknr./ca. **7000** Progr.! Jede Nr. **(volle 176kB-Disks.)** für **nur 1,50!** (gestaffelt bis 1,30) **Gratis-katalog** anfordern (Postkarte/ Anruf genügt)!
Stonysoft,
Beethovenstr. 1,
8943 Babenhausen
Tel.: **0 83 33/12 75!**
Aktion: Die **Public Prev. Disk** **(2 Seiten ausgewählte PD-Soft: Action-/Strategiespiele, Writer, Demom..)** f. 1,- R.-Porto

---

AMIGA HARDWARE

Amiga 500	850,00 DM
Amigamonitor 1084	560 DM
Drive 3,5" extern	180,00 DM
Drive 5,25" extern	229,00 DM
512 KB f. A 500	108,00 DM
512 KB/Uhr/Akku f.A 500	125,00 DM

PRINTER

Star LC 10	489,00 DM
Star LC 24-10	719,00 DM

ATARI HARDWARE

512 KB Atari 260/520 ST	218,00 DM

JOYSTICKS

Competition Pro 5000 schw.	24,99 DM
Quickjoy Junior SV 119	9,99 DM

zuzügl. Porto und Verpackung, per Nachnahme bei:
Stefan Jennewein
Hauptstr. 33 / 7077 Alfdorf
nur Versand

Tennisstar
(Amiga)

Werden Sie ein Tennisstar, Managersimulation, bis 10 Mitspieler mit Highscore usw. 29,- + Vers.

Tel: 04 41 / 3 44 42

Amiga Vermietungen/Amiga Tuning

SOFT & SOUND
Computerspiele
Peripherie
Videospiele

Ladenverkauf:
Gneisenaustraße 1
4000 Düsseldorf 30
Tel.: 02 11 / 49 11 60, Fax: 49 21 60

Ad Lib SOUNDPAKET für PC ab 349,- DM — SOUNDBLASTER für PC nur 449,- DM

Amiga 500 Speichererweiterung, abschaltbar, mit Uhr, mit Megabitchips in Spitzenqualität für nur 189,- DM

KOMMEN • TESTEN • STAUNEN

FUSSBALL - COACH
(POSTSPIEL) © by DBZ
1. + 2. Liga

alle Spieler und die Bundesligateams der Saison. Ihr Training legen Sie für jeden Tag fest, im Spiel sind enthalten: **Transferliste, EUROPA-DFB Pokal, Taktik, Strategie,** jedes Spiel wird auf einer DIN A4 Seite kommentiert. Legen Sie die Stadionpreise selber fest, nutzen Sie die Chance IHREN Verein in eigener Regie zu übernehmen.

Info: DBZ · Rolf Schulze
Eschstr. 17a - 2900 Oldenburg
Tel.: 04 41 / 3 44 42

ATARI ST & AMIGA Hard- & Software

Speichererweiterung für AMIGA 500 auf 1 MByte nur DM 159,- (ohne Uhr)
3.5"-Zweitfloppy f. Atari-ST: DM 249,-,
3.5"-Zweitfloppy f. Amiga: DM 199,-,
Originalspiele für Atari-ST & Amiga
Public-Domain in Massen ab DM 4,-!

Alle bekannten Serien sind da!
Bitte Computersystem angeben!

Gratiskatalog bei:

D & D - Hattinger Str. 100
4630 Bochum

Hotline ab 19.00 Uhr: 02 34 / 43 42 01

AMIGA SOFT
PREISGÜNSTIG u. SCHNELL
- alles auf Vorrat -
ständig neu
Dirk Bleckmann
Hard & Software
Blumbergstr. 17
Tel.: 02 08 / 80 64 21 (ab 17.00 Uhr)
4200 Oberhausen

PC-Spiele, Lösungen,
PC-Anwendungen, Kat-Disk
5.25" DM 2,- / 3.5" DM 4,-
-Briefmarken-

Just Games
Mittelweg 50
6000 Frankfurt 1

C 16 + plus/4-Software
-Textprogr. mit 80 Zeichen pro Zeile,
Disk: **39,-- DM**

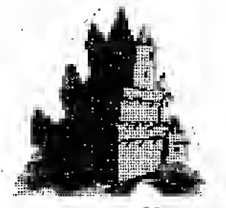
ZAPO-Software - I. B. Kohler,
Potsdamer Str. 27
1000 Berlin 45
Telefon: 0 30 / 8 33 25 65

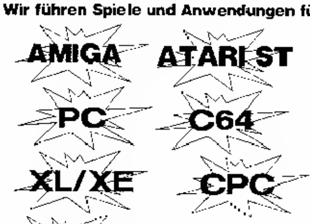
SONDERPREIS!!!
Speichererweiterung für A 500, abschaltbar, mit Uhr
zum Spottpreis von

nur DM 129 !!!
CVB-Computer
Inh. Peter Bergler
Postfach 11 12
8948 Mindelheim
Tel. + BTX: 0 82 61 / 54 44

Software zu Wahnsinnspreisen
* PD-SOFT * C 64 * C 128
* CP/M *
Alle Themen - Lernsoft - C 64 - Math. - Gesch. - Elektrot. - Anwender C 64/ 128 - PC-Leerd. Info 2 DM
S V KÜSTER
EIFELSTR. 49
5042 ERFTSTADT

Gewerbliche Kleinanzeigen





Computer Shop und Gamesworld
München / Nürnberg

Versand oder im Laden erhältlich.

PC-Engine RGB +1 Spiel	**349,-**
CD-Rom	649,-
Super Grafx + 1 Spiel	599,-
Joyboard Pro XE 1	149,-
Competition pro f. PC-Engine	**59,-**
5 Player Adapter	39,-
Ninja Spirit	**99,-**
Veigues	89,-
Super Star Soldier	**99,-**
Image Flight	99,-
Lode Runner	89,-
Xevious	79,-
Engine Games Sonderangebote ab	**39,-***
Devil Crash	99,-
Klax	99,-

SEGA MEGA DRIVE

Konsole + 1 Spiel	349,-
Sega Games Sonderangebote ab	**49,-**
Ghost Buster	99,-
Phantasie Star II (engl.)	**109,-**
Cyber Ball	79,-
Super Monaco GP	**89,-**
Competition Pro Sega 16 Bit	**59,-**
Thunderforce III	99,-
Shitenmyo Oh	99,-
Super Shinobi	79,-

SNK NEO GEO die Wahnsinns Konsole

Neo Geo Konsole (komp.)	**849,-**
Joystick NEO GEO	**109,-**
Nam 1975	429,-
Magican Lord	**449,-**
Baseball	**429,-**
Golf	429,-
Riding Hero	**449,-**
Ninja Combat	**429,-**

Game Boy incl. Tetris	**169,-**

ATARI LYNX

Grundgerät	**299,-**
Blue Lightning	59,-
Electrocop	**59,-**
California Games	59,-
Gates of Zendocon	59,-
Chips Challenge	**59,-**
Gauntlet III	79,-

Ankündigungen

Back to the Future II	IBM/AMIGA/ST/C-64
Falcon Mission Disk II	**AMIGA/ST**
Atomic Robo Kid	AMIGA/ST
Klax	LYNX
Ultima V	**AMIGA**
Thunderstrike	AMIGA/ST
UMS II	AMIGA/ST
Silent Service II	IBM
Midwinter	IBM
Bards Tale III	IBM
Flight of the Intruder	IBM

Dragon Wars	Amiga
Air Transport Pilot	IBM

C 64 Disk

Milestones	49,-
Might and Magic II	**69,-**
Starflight	49,-
Klax	39,-
Wasteland	49,-
Logo	39,-
Intern. 3D Tennis	49,-
TV Sports Football	**59,-**
Die Hard	49,-
Player Manager	59,-
Footb. Man. Worldc. Edition	39,-
Turican	**39,-**

C 64 Disk Bestseller

Dragon Wars	49,-
Champions of Krynn	**75,-**
Rings of Medusa	**49,-**
Panzerstrike	69,-
Rainbow Islands	45,-
Sim Citty	**59,-**
Bards Tale III	59,-
Battle of Napoleon	69,-
1990 Winner Ed.	**39,-**
Oil Imperium	45,-
Panzerstrike	69,-
Sentinel Worlds	49,-
Ultima V	**69,-**
Gunship	49,-
Microprose Soccer	49,-
Pirates	**49,-**
Silent Service	49,-
Stealth Fighter	49,-

Hintbooks	**ab 19,-**

Atari ST Bestseller

Imperium	**79,-**
Dragon Fjight	89,-
Larry III	**109,-**
Codename Iceman	109,-
Kick off II	**69,-**
Chaos Strikes Back	59,-
Midwinter	79,-
Indiana Jones Adv.	69,-
Xenomorph	69,-
Drakkhen	75,-
Populous	**69,-**
Rings of Medusa	79,-
Player Manager	**49,-**
Starflight	69,-
Klax	75,-
Emlyn Hughes Int. Soccer	75,-
Fire and Brimstone	79,-
Footb. Man. Worldc. Edition	59,-
F 29	75,-
Italy 1990 Winner Ed.	**75,-**
Dragon Breath	89,-
Sim City	**89,-**

IBM

Ultima VI	**99,-**
Loom	69,-
Centurion Def. o. Rome	**79,-**
Conquest of Camelot	119,-
Dragon Strike	79,-
Heroes Quest	119,-
Football Man. Worldc. Edition	59,-
Pipe Mania	75,-
Wolfpack	**109,-**
Xenomorph	75,-
Might and Magic II	99,-
Jet Fighter dt.	**89,-**
Rings of Medusa	79,-
Tracon 1	**99,-**
Colonels Bequest	119,-
Champions of Krynn	**79,-**
LHX Attack Chopper	**119,-**
Flight IV dt.	**159,-**
Railroad Tycoon	**109,-**
Drakkhen	79,-
Their Finest Hour	**89,-**
Oilimperium	69,-
Populous	79,-
Sim City	89,-
Larry III	119,-
Indiana Jones	**79,-**

Amiga

TV Sports Basketball	79,-
Rainbow Islands	**69,-**
Midwinter	89,-
Turican	**59,-**
Klax	59,-
Champions of Krynn	89,-
Ultima V	**89,-**
Italy 1990 Winner Ed.	75,-
Pirates	79,-
Imperium	**79,-**
688 Sub	75,-
Their finest Hour	**89,-**
Heroes Quest	119,-
Larry III	**119,-**
Dragons Flight	**89,-**
Emlyn Hughes Int. Soccer	75,-
Legend of Fairghail	**89,-**
Unreal	89,-
Drakkhen	79,-
1 MB Ram plus Dungeonmaster	**249,-**
Might and Magic II	89,-
Kaiser	99,-
Starflight	69,-
Sim City	89,-
Populous	69,-
Rings of Medusa	**79,-**
TV Sports Football	79,-
Indiana Jones	**69,-**
Sherman M 4	79,-

Versand per NN oder Vorkasse plus 8,- DM Versandkosten (Inland). Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 12,- DM Versandkosten.

Laden in München, Landsberger Str. 135, Tel.: 0 89 / 5 02 24 46, Fax: 0 89 / 5 02 67 67
Laden in Nürnberg, Jakobsplatz 2, Tel.: 09 11 / 20 30 28

NEU NEU NEU NEU NEU NEU NEU
Versandzentrale Orygalskiallee 31, 8000 München 71, Tel.: 0 89 / 78 60 44, Fax: 0 89 / 78 60 45

0 89 / 78 60 44

एकता

एक बूढे किसान के चार लड़के थे। वे हमेशा आपस में झगड़ा करते थे। बूढे ने कई बार उपदेश दिया कि एक दूसरे के साथ स्नेहपूर्वक रहें। लेकिन उस के सारे उपदेश बेकार हुए।

एक दिन किसान बीमार पड़ा। चारों लड़के उस के खाट के पास खड़े रहे। तब पिता ने उन के हाथ में लकड़ियों का एक गट्ठा देकर आज्ञा दी उसे तोड़ो।

यह लड़के ने उसे तोड़ने का प्रयत्न किया। सके। उस के बाद पिता ने हर एक देकर कहा कि अब इसे तोड़ो। तोड़ सके।

रे मेरे पुत्रो। देखो, मल कर रहोगे, गर तुम

NEWS

zusammengestellt von Eva Hoogh



Streiflichter

GOLDRUNNER III d heißt jetzt EPIC!
OCEAN hat sich die Rechte von **MICRODEAL** geholt. Das Game (ST first) besticht durch seinen Filmvor-, Zwischen- und Abspann. Daß an der Technik noch gefeilt werden muß, düfte den Leuten aus Manchester bewußt sein. (M.K.)



EPIC

BUCK ROGERS im Anflug: **SSI** strickt um den Weltraumhelden tatsächlich ein AD&D-Szenario: **COUNTDOWN TO DOOMSDAY** soll noch im September auf PCs (mit AdLib-Sound), Amigas (1 MByte) und C-64-Disks losgelassen werden. Ernster, aber informativer geht's bei **PC GLOBE V:3** zu. Der elektronische Atlas von **PC GLOBE** besticht durch Detailtreue, geo- und demographische Angaben. Ins Deutsche übersetzt und für DM 170 erhältlich bei Markt&Technik, München. Zusätzlich



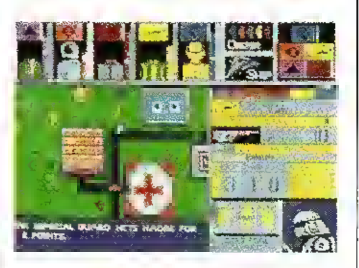
COVERT ACTION

gibt's **PC NATIONS**, inklusive Nationalhymnen und eingehenden Statistiken, für rund DM 70. Zwei Triple Packs: **GREMLIN:** Gleichnamiges für den **ST** umfaßt **AXEL'S MAGIC HAMMER**, **SWITCHBLADE** und **MINDBENDER**, den DEFLEKTOR-Nachfolger. Kostenpunkt: ca. 75 Mark. Die **MINDSCAPE-COLLECTION** dagegen bietet drei CGA-Adventures auf dem PC für den Preis von einem. **UNINVITED, SHADOWGATE** und **DEJA VU** sind für DM 85 zu empfehlen! Fußballfans, aufgepaßt: **US GOLD** bringt nur für Deutschland, genauer: Atari ST, Amiga und C 64 Disk, eine **ITALY 1990 WINNERS' EDITION**. Für rund 45 bis 75 DM kommen die Finalisten ganz groß 'raus. **ACCOLADE** hat sich in Schwung gespielt und bringt nun noch **JACK NICKLAUS' UNLIMITED GOLF & COURSE DESIGN** für den PC. VGA-Grafik wird unterstützt, das Protemonnaie um ca. 110 DM erleichtert.
Sturzflieger auf dem PC, Amiga und ST können ab sofort ihren Einsatzraum mit der **FIGHTER BOMBER MISSION DISC** vergrößern. Neue Optionen, schö-

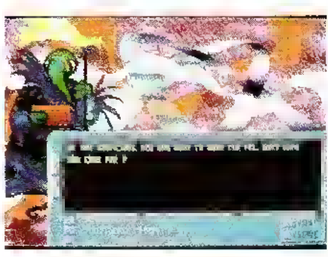


KNIGHTS OF THE SKY

nere Grafik und zwei Missionen sollen zum Kauf anregen: Zum einen gilt es, ein Terroristenhauptquartier auszuheben, zum anderen muß ein ziviler Flughafen befreit werden.
Ein ganz großes Spiel soll laut **MICROPROSE**-Vize Peter Jones **BETRAYAL** werden, ein „Gott-Spiel" mit viel Politik und Intrigen, aber **nicht POPULUS**-ähnlich. Geplant für PC und Amiga. Gut für Atari-Besitzer: Der **F-19 STEALTH FIGHTER** hebt jetzt auch auf ihrem Rechner ab. Noch mehr von MICROPROSE: Technothriller **CO-**

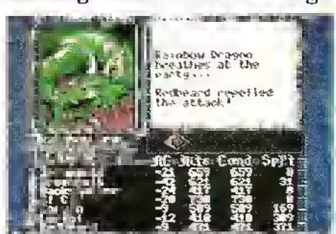


MEGATRAVELLER



LIGHTSPEED

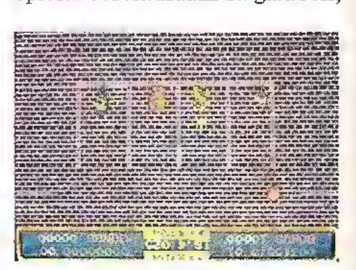
VERTACTION soll den PC in allen Konfigurationen unterstützen. Klingt ein bißchen nach dem „Quer-durch-die-Welt"-Krimi CARMEN SANDIEGO, aber wir werden sehen ......
KNIGHTS OF THE SKY entführt PC-Besitzer ab Ende des Jahres in die Zeit des ersten Weltkrieges. Als amerikanisches, britisches oder gar französisches Fliegeras kann man die deutschen Legenden konfrontieren. Spielzeit ist von 1916 bis 1918, technische Weiterentwicklungen werden berücksichtigt. Mit den „super 3-D-Grafiken" brüstet man sich sehr, gesteuert wird stilecht nach Kompaß und Karte. Auch in **LIGHTSPEED** wird geflogen, diesmal aber durch den Weltraum. In der (einstellbaren) Mischung aus Simulation und Rollenspiel habt Ihr zur Aufgabe, neue Sternengruppen zu erforschen. Für PC vorgesehen, wie auch **MEGATRAVELLER 1**. Der TRAVELLER soll ein reinrassiges SF-Rollenspiel mit mehr als 70 Eigenschaften bzw. Fähigkeiten und fünf Militärklassen sein. Jeder der fünf Charaktere wird einzeln und direkt steuerbar sein, der Realismus wird schon jetzt gepriesen.
ELECTRONIC ARTS hält gleich zwei Leckerbissen für Rollenspieler bereit. Kaum zu glauben,



BARD'S TALE (PC)



FOUNTAIN OF DREAMS



HELTER SKELTER



LOOPZ

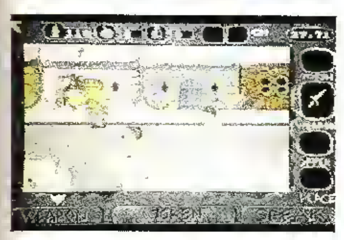
aber wahr: **THE BARD'S TALE 3** kommt nun auch für Amiga und PC! Remember September **FOUNTAIN OF DREAMS** für PC ist dagegen in der Endzeit angesiedelt. Nach dem Atomkrieg kann nur der Traumbrunnen den mutierten Einwohnern Floridas das Überleben sichern. **HELTER SKELTER** ist das nächste Geschicklichkeitsspiel von **AUDIOGENIC**, programmiert von **THE ASSEMBLY LINE** (PIPE MANIA, VAXINE – siehe diese Ausgabe, INTERPHASE). Das Beste daran: HELTER SKELTER ist für alle 8- und 16Bitter geplant! **LOOPZ** wird ein Denk- und Geschicklichkeitsspiel für alle 8- und 16-Bitter sowie für Nintendo und Game Boy. **MINDSCAPE** bzw. **ELECTRONIC ARTS** übernehmen den Vertrieb.

Spione werden immer beliebter. Jetzt bringt **MILLENIUM JAMES POND - UNDERWATER AGENT** für ST und Amiga heraus. Zwölf Levels muß der wasserfeste Held überstehen – kein Problem als Fisch. Extrahöhlen soll es auch geben, dazu schüchterne Meerjungfrauen, leckende Öltanker und Hummer in Not.



JAMES POND

Mit zwei grundverschiedenen Programmen lockt **US GOLD** die Spielefans. **THE LEGEND OF BILLY BOULDER** spielt 2 Millionen Jahre in der Vergangenheit. Billy muß durch eine riesige Welt mit allerlei Dschungeln, Höhlen und 22 Städten seinen Weg zum bösen Zauberer finden, damit der eine entführte Prinzessin freiläßt. Gegen die vielen Gegner hat Billy mehrere Waffen und Zaubersprüche zur Verfügung. Mal sehen, wie er sich auf den 16-Bittern macht.



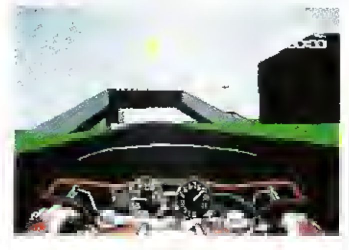
BILLY BOULDER



CHUCK YEAGER

Für 8-Bitter, ST und Amiga wird **CAPCOMs U.N. SQUADRON** programmiert. Als engagierte Friedensflieger könnt Ihr sogar zu zweit die Welt vor korrupten Waffenschiebern retten. Zur Wahl stehen drei Asse mit ihren Maschinen – einer F-14 Tomcat, einer Tigershark und einer A-10-Thunderbolt.

Action anderer Art verspricht **GREMLIN** mit zwei Rennsimulationen. **TEAM SUZUKI** läßt

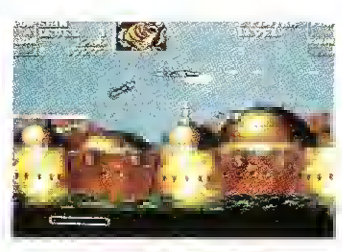


TEAM SUZUKI

Euch auf Amiga und ST eine komplette Grand Prix-Saison der 500er-Klasse durchfahren. Ausgefüllte 3-D-Vektorgrafik soll für Wirklichkeitstreue und Rasanz sorgen, Suzuki gab technische Unterstützung. Alle Streckendetails sollen vorbanden sein, ein Action Replay-Modus ist fast schon Standard. Spannung auf vier Rädern und allen Heimrechnern soll **LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE** erzeugen. Für nicht wenig Geld hat **GREMLIN** sich die Rechte auf Namen und Logo von Lotus gesichert. Bei geteiltem Bildschirm fährt man gegen einen Freund oder 20 Computerracer. Auf drei Schwierigkeitsstufen wird es insgesamt 32 Rennkurse geben. Dabei sind taktische Belange (Reiche ich mit dem Benzin? Wie lange brauchen die Techniker an der Box?) nicht zu vernachlässigen.



DRAGON BREED

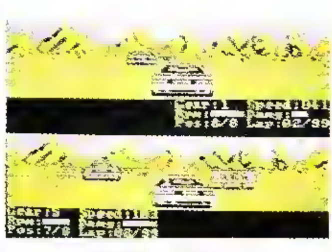


U. N. SQUADRON

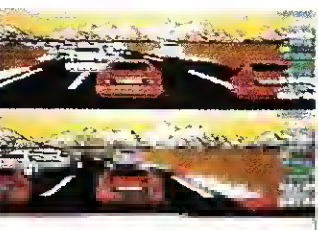
Der Traum vom Fliegen geht für Amiga- und Atari-Besitzer weiter: **SPECTRUM HOLOBYTE** bat die **FALCON MISSION DISK 2** für die F-16 veröffentlicht.

Nachschub für **LUCASFILM**-Fans! ASM konnte schon einen Blick auf das neue Grafikadventure **THE SECRET OF MONKEY ISLAND** werfen, es sieht verflixt gut aus Als Piratenanwärter kommt Ihr frisch aus Europa auf die karibische „Melee Island". Während der dreigeteilten Aufnahmeprüfung merkt Ihr aber, daß etwas ganz und gar nicht stimmt. Witzige, wüste Abenteuer führen Euch schließlich zur „Affeninsel", wo Ihr unter anderen Gefahren auf einen Voodoo-Kult, einen großen steinernen Affen und eine Geistercrew trefft! Der Knobelspaß startet Ende des Jahres auf allen 16-Bittern. Der deutsche Vertrieb **RAINBOW ARTS** verspricht gegenüber INDIANA JONES rundherum Verbesserungen – Ihr könnt Euch schon die Hände reiben!

Drachen sind in – jetzt reitet Ihr in **ACTIVISIONs** Ballerspektakel **DRAGON BREED** eine Riesenechse. Sechs Level scrollen seitlich an Euch vorbei. Wird es in luftiger Höhe zu brenzlig,



LOTUS ESPRIT



TURBO CHALLENGE
oben: CPC
unten: Amiga

könnt Ihr auch absitzen und zu Fuß laufen. Der Drache beschützt Euch vor so manchem Angriff. Außer dem PC werden alle Heimcomputer berücksichtigt, Im November soll das Tier von der Leine gelassen werden.

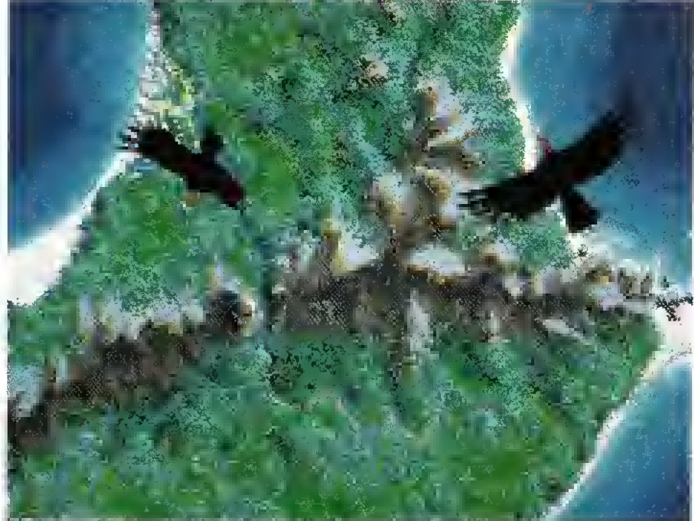
Hier eine Meldung aus dem sonnigen Süden: Am **13. Oktober** findet in **Karlsdorf Neuthard** der vierte **„Tag des Computers"** statt. Interessierte melden sich bitte bei: **Papas Computerclub**, PF 4309, 7520 Bruchsal. Telefon (07255/4326) und Fax (07255/9846). Man wartet auf Eure Anfragen. ■



THE SECRET OF MONKEY ISLAND



Zwei herrliche Grafiken vom neuen LUCASFILM-GAME



Morde am laufenden Band



Titel: Murder, **System:** Amiga (1MByte), **empf. VK-Preis:** ca. 85 Mark, **Hersteller:** U.S. Gold, England, **Muster von:** Hersteller.

Ganz im Zeichen von Mord und Totschlag steht U.S GOLDs neues Game, dem sinnigerweise der Titel MURDER verpaßt wurde. Im Programm, einer nicht ganz geglückten Kombination aus Adventure- und Strategiespielelementen, schlüpft der Spieler in die Haut eines Detektiven, dessen Äußeres er ganz nach seinem persönlichen Geschmack gestalten kann. Verschiedene Schwierigkeitsgrade und sich daraus ergebende, immer wieder andere Tathergänge sorgen für eine kaum zu bewältigende Vielzahl von Fällen, so daß wer Lust hat, wochen- und monatelang auf Mörderjagd gehen kann.

Die Morde geschehen mit den unterschiedlichsten Werkzeugen: Pistolen, Messern, Seilen, und auch vorm Krawattenmord schreckt U.S. Gold nicht zurück. Zu Beginn erfährt man, auf welche Weise das Opfer umgebracht wurde, ob es also erschossen, erstochen oder stranguliert wurde. Nun macht man sich daran, die Räume des Gebäudes zu untersuchen und die dort anzutreffenden Personen zu befragen. Erforderlich für die Aufklärung des Falls sind Täter, Tatmotiv und Tatwaffe. Um dem Mörder auf die Schliche zu kommen, können von verschiedenen Gegenständen – sofern nicht schon vorher abgewischt – Fingerabdrücke abgenommen werden, die man archivieren und später miteinander vergleichen kann. Ganz wichtig ist es auch, alle Hinweise und Andeutungen im (Programm-)Notizbuch zu vermerken, wobei allerdings auch die ein oder andere Notiz mittels Papier und Bleistift nicht erspart bleibt.



MURDER (Amiga) – gutes Konzept, schwache Ausführung

Glaubt man schließlich, den Fall geklärt zu haben, so greift man sich den Hauptverdächtigen, hält ihm die Indizien unter die Nase ... und erfährt anschließend aus der Zeitung, ob man richtig gelegen oder einen Unschuldigen in Verruf gebracht hat.

Wenn auch das Programm vielversprechende Ansätze zeigt, so läßt die Ausführung über weite Strecken doch zu wünschen übrig – angefangen mit den eher schlichten, in Schwarz/Weiß (!) gehaltenen Grafiken, die das Erkennen von Gegenständen schier unmöglich machen, bis hin zu den insgesamt doch recht begrenzten Handlungsmöglichkeiten. So hätte es beispielsweise dem Spielgeschehen sicher gutgetan, wenn man Türen, Schränke, Schubladen etc. hätte öffnen können. Echtes Krimi-Feeling will sich also partout nicht einstellen; an seiner Stelle sind zähflüssiger, insgesamt eintöniger Spielverlauf und somit Langeweile angesagt. Jammerschade, denn bei einer vernünftigen Umsetzung des Konzepts hätte ein gutes, durchaus empfehlenswertes Produkt entstehen können. ■

Bernd Zimmermann

Grafik	6
Steuerung	Icons
Handlung	6
Atmosphäre	5
Preis/Leistung	5

1 CD-Player zu gewinnen!

Jeder Leser, der dieses ASM-Schnippelchen auf eine frankierte Postkarte klebt und diese bis zum 15. 10. 1990 an die untenstehende Adresse schickt, kann einen CD-Player gewinnen!

ASM-Redaktion, Tronic-Verlag, Postfach 870, Kennwort: Schnippelchgen", 3440 Eschwege

DIE GEWINNER AUS AUSGABE 7/90

Beim großen Atari-Wettbewerb gingen zwei „Dinger" an Hans-Jürgen Brummel, 6092 Kelsterbach und Sven Dörner aus 4400 Münster. Die Gewinner der Trostpreise werden benachrichtigt.

Den „Tag in der ASM-Redaktion" (für zwei Personen) im Rahmen des ELECTRONIC-ARTS-Wettbewerbs darf nun Peter You aus 4220 Dinslaken erleben. Wir bitten den Peter, sich telefonisch bei uns zu melden, um die Modalitäten abzuklären! Alle Gewinner der Sachpreise werden angeschrieben.

Auch bei WIAL gab's irre Sachen zu gewinnen. Hier die Preise und die dazugehörigen Winner: ATARI LYNX – Jan Krutzinna, Bad Hersfeld, Die PC-ENGINE geht in die (Noch-)DDR zu Gerhard Winkler, Hilpoltstein; das SEGA MEGA DRIVE gehört bald Christian Wrocklage, Ibbenbüren. Über die Software-Gutscheine dürfen sich freuen: Annett Giesler, CH-Franzburg (100 Mark) und Stefan Baumann (50 DM) aus Oberhausen.

Das ASM-SCHNIPPELCHEN fand, schnitt und schickte unter vielen anderen Lars Beil aus Neumünster. Er gewinnt einen Philips-CD-Player.

Allen Nichtgewinnern sei gesagt: Weiter mitmachen! Es klappt bestimmt auch mal bei Euch!

Impressum

Herausgeber
Axel Gredé (verantw.)

Chefredakteur
Manfred Kleimann (M.K.)

Stellv. Chefredakteur
Bernd Zimmermann (bez)

Redaktion
Michael Suck (msu), Ulrich Mühl (ull), Torsten Oppermann (top), Peter Braun (pb), Sandra Alter (sat), Hans-Joachim Amann (hja), Matthias Siegk (mats), Eva Hoogh (ev), Klaus Segel (ks)

Freie Mitarbeiter
Ottfried Schmidt (os), Torsten Blum (tob), Robert Fripp (fripp), Rudi Soltar (rs), Moritz Thiemann-Zahn (motz), Bendrik Muhs, Frank Brall (fb)

Gestaltung
Annette Braun, M.B.M. New P·rdon, Eschwege

Comics
Mathias Neumann

Titel
Mark Bromley

Fotos
Hans-Joachim Amann

ASM London
31 Stoneleigh Street, London W11 4DV, England

Anzeigenleitung
Andrea Komorowski (Ltg.), Anja Pröger
Telefon 0 56 51 / 3 00 11
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 3 ab 1.5.88

Anzeigensatz
Uwe Siebert (Ltg.), Regina Sieberheyn, Andrea Kloss

Satz
Grunewald Satz & Repro GmbH, 3500 Kassel

Reproduktion
Repro Team Kassel GmbH, 3501 Niestetal-Sandershausen

Druck u. Gesamtherstellung
Druckhaus Dierichs GmbH & Co KG, 3500 Kassel,

Vertrieb
Verlagsunion Pabel Moewig KG, 6200 Wiesbaden,
Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz

Abonnement
Jahresabonnementpreis (10 Ausgaben) DM 67,50, Ausland DM 79,50
Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr. Es verlängert sich um diesen Bezugszeitraum, wenn es nicht bis 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wurde.

Abonnement-Verwaltung
Tanja Mosebach, Margot Morgenstern
Tel.: 05651/30011

Verlag und Redaktion
Tronic-Verlag GmbH & Co KG, Postfach 870, 3440 Eschwege
Telefon 0 56 51 / 3 00 11
Telefax 0 56 51 / 3 00 14
Hotline 0 56 51 / 3 00 12 - 13
(Uli & Torsten) nur Mi. von 16.30 - 19 Uhr
Mailbox 0 56 51 / 3 00 15
Bildschirmtext 0 56 51 / 3 00 16

Manuskripte
Manuskripte und Programme werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen jedoch frei von Rechten Dritter sein.
Mit der Einsendung von Manuskripten gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Tronic-Verlagsgesellschaft herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion nicht übernommen werden.
Für unverlangt eingesandte Manuskripte kann keine Garantie übernommen werden.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW)
ISSN 0933-1867



ANTI VIREN SERVICE

Sicherheit für Programme und Daten

Der Anti-Viren-Service von CHIP, TOOL und PERSONAL COMPUTER bietet Ihnen in einem Paket:



Was wissen Sie über Computerviren?

Computersicherheit heißt Computer-Viren erkennen und wissen, wie man sie bekämpft und sich vor ihnen schützt. Das "Virus Telex" hält Sie auf dem laufenden und berichtet aktuell über Erfahrungen und Trends aus dem Bereich Viren.
Virus Telex erscheint monatlich.



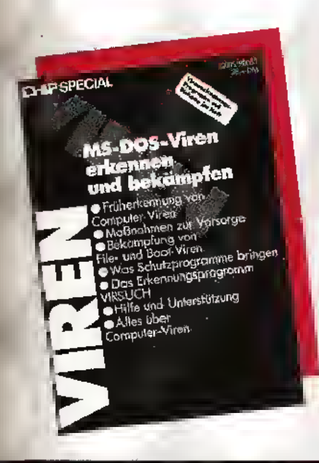
Was ist ein "8-Tunes-Virus"?

Die Merkmale und Eigenschaften bekannter Viren zeigt Ihnen der "Virus Katalog" auf einen Blick. Dieses Nachschlagewerk wird laufend aktualisiert und ergänzt.
Virus Katalog erscheint monatlich.



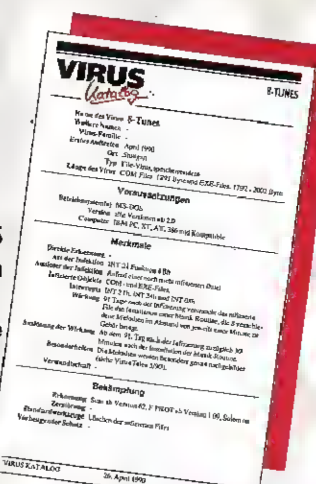
Ein neuer Virus im Umlauf!

Das "Virus Fax" informiert Sie sofort per Telefax, wenn ein neuer Virus gefunden wurde. Nach der Analyse des neuen Virus folgen Hinweise zum Schutz und zur Bekämpfung.
Virus Fax informiert sofort nach Bekanntwerden.



PC verseucht?
Viren-Erkennungsprogramme

Drei Viren-Erkennungsprogramme auf Diskette aus dem CHIP Special "MS-DOS Viren" geben Ihnen die Antwort. Viele Hinweise und Tips aus dem Special helfen Ihnen beim Einsatz dieser Programme.
CHIP Special "MS-DOS-Viren" mit Erkennungsprogrammen erhalten Sie einmalig.



Garantie: Ich weiß, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen bei der Vogel Verlag und Druck KG, Postfach 6740, 8700 Würzburg 1 widerrufen kann. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Ja, ich möchte das Gesamtpaket **Anti-Viren-Service** zu DM 390,-- pro Jahr abonnieren. In diesem Preis sind zusätzlich alle Ausgaben von Virus Telex- und Katalog, ab 11/89 bis zum Bestellmonat (einschl. Sammelordner) enthalten. Den Bezug kann ich jeweils sechs Wochen zum Jahresende kündigen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung der Kündigung.

Datum, Unterschrift

Vertrauensgarantie: Ich weiß, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen bei der Vogel-Verlag und Druck KG, Postfach 6740, 8700 Würzburg 1 widerrufen kann. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Datum, Unterschrift

❑ **Ich möchte bequem und bargeldlos durch Bankabbuchung zahlen:**

Konto-Nr.: Geldinstitut Bankleitzahl

❑ **Ich möchte statt Bankabbuchung lieber eine Rechnung.**

Name, Vorname: Straße, Nr.

PLZ, Ort Fax-Nr. Tel.Nr.

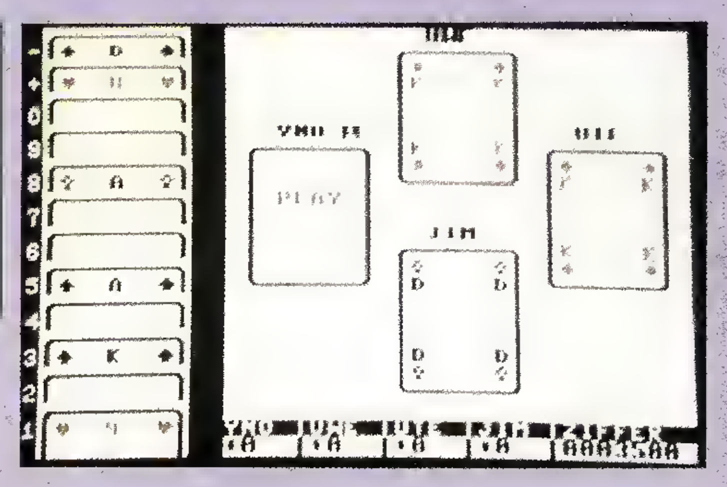


Microwelle

Hallo, Leute! Thanx an all die, die uns trotz Urlaubs- und Ferienzeit noch mit ihren Meisterwerken bedacht haben! Und damit Ihr seht, daß Ihr uns das Zeug nicht umsonst schickt, sei als Beispiel das in der letzten Ausgabe vorgestellte KICKER angeführt: Dieses Spiel wird nämlich in Kürze (oder ein bissel später) von MAGIC BYTES releast! Na, ist das nix? Also, setzt Euch vor den Compi, hämmert in die Tasten und schickt Eure Programme, ganz gleich, welcher Art, an uns. Antwort wird hundertprozentig garantiert! Ein weiteres Novum gibt's in dieser Ausgabe, denn erstmals und quasi als Weltneuheit stellen wir Euch ein Kartenspiel vor, das vormals noch NIE auf einen Rechner umgesetzt wurde. Zieht's Euch rein!



Titel: Doppelkopf, **System:** C-64 (Disk.), **Autor:** Uwe Heinze, Braunschweig.



Man möchte es kaum glauben: Seit Jahren schon wurden und werden die unterschiedlichsten Karten- und Brettspiele für Heimcomputer umgesetzt, sogar für das so urdeutsche Skat existieren annehmbare Computer-Fassungen – aber für Doppelkopf? Mag dieses Spiel auch nicht so populär wie sein „Vetter» Skat sein; reizvoll ist das Spiel mit „Schweinen", "Charlies", den „Alten" und diversen Soli allemal. Auf das Regelwerk von Doppelkopf können wir hier natürlich nicht detailliert eingehen, aber soviel sei gesagt: Dieses Spiel wird in der gesamten (Bundes?)Republik mit den unterschiedlichsten Regeln gespielt. Der Autor unseres DOPPELKOPF-Spiels, UWE HEINZE, beschränkte sich deshalb auf die Turnierspielregeln, d.h.: keine „Schweinereien" und Trumpfabgabe, jedoch fiese Pflichtsoli. Übrigens: Die Vielfalt der Spielmöglichkeiten macht es außerordentlich schwierig, vernünftige, d.h. spielstarke und vor allem schnelle Algorithmen zu entwickeln. Uwe Heinze hat sich da jedoch geschickt aus der Affäre gezogen, denn Doppelkopf erwies sich auf dem C-64 als erstaunlich spielstarkes Programm, das sehr gut mithalten kann. Ein wenig Bendenkzeit muß man dem Computer zwar gönnen, doch dafür spielt der Rechner geschickt mit – und das gleich dreimal. Mehr als ein menschlicher Mitspieler wäre im übrigen auch Unsinn, denn sonst könnte man sich ja andauernd in die Karten gucken. Wer Lust hat, die Spielweise des Computers ein wenig zu beobachten, kann sogar den vierten Spieler dem Compi überlassen. Ein netter Gag, der ein weiteres Mal die Fähigkeiten des Programms unterstreicht.

Hinzu kommt die gute Bedienbarkeit und Übersichtlichkeit von DOPPELKOPF. Die erhaltenen Karten werden sofort nach dem Ausgeben nach Wertigkeiten (Trumpf bzw. Fehlfarbe) und nach Farben geordnet. Auch das altbekannte Anmelden von Vorbehalten, also Ansagen wie Re und Contra, sind selbstverständlich möglich. Und ebenso selbstverständlich stellt der Computer-Mitspieler seine Spielweise nach einer Ansage um. Echt gut gemacht!

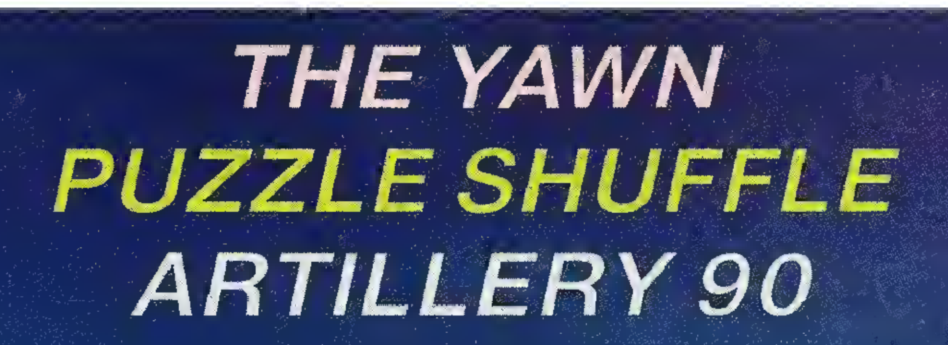
Ein wenig besser hätte zwar die Menüführung sein können, denn die Tastaturbelegung ist doch arg umständlich, doch dafür gibt's 'ne Highscoreliste mit Punktezahlen sowie automatische Punktewertungen samt Tabellen mit Spielständen in der Runde. Ach ja, und noch was: Wer dieses interessante Spiel bisher noch nicht kannte und es nun mal lernen will, findet mit dem DOPPELKOPF-Programm den idealen Trainingspartner! ■

msu

So wird's gemacht

Vielleicht hat dieser Test ja den einen oder anderen von Euch da- [illegible] auch was Eigenes auf die Beine zu stellen, sei es nun [illegible]

TRONIC-Verlag – ASM-Redaktion
Kennwort: MICROWELLE
3440 Eschwege, Postfach 870


THE YAWN
PUZZLE SHUFFLE
ARTILLERY 90



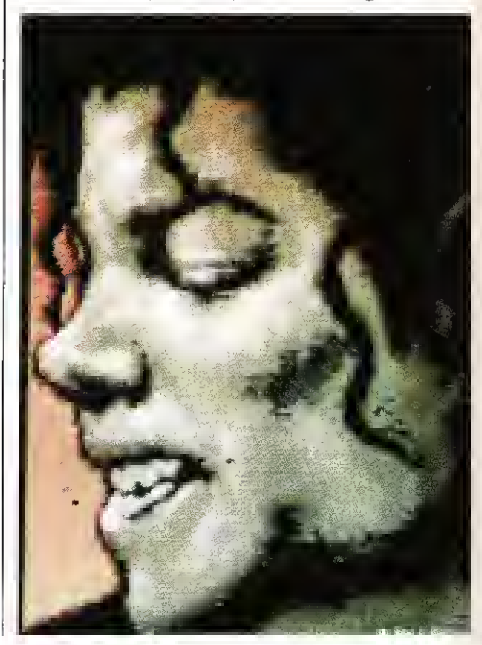
Hallo Freaks! **Ich hoffe, Euch hat unser großer Spielhallenteil in der Special 10 gefallen! Damit haben wir jedoch noch nicht unser ganzes Pulver verschossen, denn die Coin-op-Hersteller stürzen sich mit geballter Macht ins Herbstgeschäft; Neuerscheinungen in Hülle und Fülle sind wieder eingetroffen. Einen kleinen Vorgeschmack auf den „heißen Herbst" gibt's diesmal mit der langerwarteten Veröffentlichung von SEGAs MOONWALKER und ein paar knackigen Ballerpielen, die's in sich haben. Alles Nähere im folgenden Text!**

Michael Suck

Schon seit dem letzten Jahr kocht die Gerüchteküche unentwegt wegen der ganz besonderen Liaison zwischen SEGA und Pop-Mega-Star MICHAEL JACKSON. Mal gab's Infos über einen Automaten, der angeblich von M.J. designt werden sollte, mal konnte man Michael mit einem dezent operierten Lächeln vor einem Mega-Drive sitzen sehen – die Ähnlichkeit zwischen ihm und dem Screen-Helden muß wahrlich verblüffend gewesen sein. Und was kam bei der ganzen Chose nun raus? Gibt's nun endlich mal die *gleichzeitige* Veröffentlichung eines Automaten- *und* Computerspiels?

Weit gefehlt! Sega hat nämlich den mit Sicherheit teuren Promotion-gag gleich doppelt ausgeschlachtet und zwei völlig unterschiedliche Spiele mit dem Titel MOONWALKER produziert! Das eine Game gibt's für das hauseigene Mega Drive und wird an anderer Stelle in diesem Heft besprochen, der andere Moonwalker treibt sein Unwesen lediglich als Coin-op. Die Story ist immerhin bei beiden Spielen ziemlich gleich, denn schließlich beruhen beide Games auf dem Film Moonwalker. Die Aufgabe ist es somit, gekidnappte Kinder aus der Gewalt eines bösen Gangsters zu befreien. Ob die Kids auch Fans des Pop-Mega-Stars sind, sei dahingestellt, doch immerhin freuen sich die lieben Kleinen in beiden Game-Versionen über ihre Befreiung.

Selbstverständlich ist die Automaten-Version von Moonwalker um einiges actionbetonter als die Heimfassung – und um einiges aufwendiger. Michael und seine maximal zwei Mitstreiter haben fünf Levels zu absolvieren, die wiederum in je drei Stages aufgeteilt sind, macht also fuffzehn Spielstufen im ganzen, nicht? Die Backgrounds der einzelnen Levels stammen zum größten Teil aus dem Mega-Video „Smooth Criminal": Billardtische, Wurlitzer-Musicboxen, alles im Stil der Roaring Twenties. Hinzugefügt wurden, im Zuge der künstlerischen Freiheit, einige Straßenzüge, ein großer Gebäudekomplex sowie diverse Maschinen, die es auf Michael und seine Freunde abgesehen haben. Der Obergangster befindet sich in seinem Hochaus und wird natürlich erst dann niedergemacht, wenn alle Kids befreit und 14 Levels gemeistert sind. Michael kann seine Feinde mit Beams aus seinen Magic Fingers beseitigen oder



sich in einen Roboter mit Laserschuß verwandeln. Dies geschieht jedoch nur dann, wenn er seinen kleinen Affen Bubbles findet. Viel lustiger wäre es natürlich gewesen, wenn Michael sich dann ebenfalls in einen Affen verwandeln würde...

Wenn's auf dem Screen mal hektischer abgeht und die Energieleiste ständig angeknabbert wird, gibt's die Möglichkeit des Moonwalkerschusses: Einfach den Feuerknopf länger gedrückt halten, und schon wird der Beam um einiges länger und schlagkräftiger. Gerät man aber in eine wirklich aussichtslose Lage, hilft nur noch ein gnadenloser Groove. Ganz im Ernst! Per Druck auf Feuerknopf drei fängt Michael an, auf die eingespielte Digi-Musik zu dancen. Und wie! Die Animation des Helden ist schlichtweg genial, und die tollen, zahlreichen Digisounds aus Hits wie „Thriller", „Bad" und „Beat it" lassen auch vor dem Automaten keinen Fuß ruhig. Dem gnadenlosen Groove können sich nicht mal die Feinde entziehen, denn sie grooven mit (sieht gnadenlos geil aus!) und lösen sich nach dem Erreichen völliger Ekstase in Luft auf. Ob das 'ne Warnung an die Dancefloor-Freaks ist?

Wie dem auch sei, der Reiz des Spiel geht eindeutig von dem abgefahrenen Sound und der erstklassigen Animation aus, die das Feeling des Spiels ausmachen. Das Konzept von Moonwalker ist zwar altbekannt, aber die Levels lassen sich ohne Unfairness und mit gutem Geschick gut durchzocken. Da macht das Geldausgeben Spaß! Vielleicht mit einer Einschränkung: Jackson-Hasser sollten besser einen Bogen um das Gerät machen...

Nach soviel Superlativen wollen wir uns nun dem alltäglichen Automatenbrei widmen, der immer wieder umgerührt wird und dann mit neuen Namen in den Spielhallen erscheint. Zu dieser Spielsorte zählt zweifellos RAIDEN, ein Ballerspiel reinsten Wassers aus dem Hause TECMO. Raiden besticht durch acht verschiedene Levels, vertikales Scrolling, Luft- und Bodengegner, fünf verschiedene Extras und einen Zwei-Spieler-Modus. Damit wäre eigentlich schon alles über dieses Spiel gesagt! Erwähnenswert wäre vielleicht noch, daß der Schwierigkeitsgrad im oberen Durchschnitt anzusiedeln ist, bei späteren Levels allerdings stark anzieht. Die Feinde bei dieser Flugi-Ballerei gibt's in verschiedenen Größen und Bewaffnung: Missiles, Schüsse und Laser werden aufgeboten, um dem Spieler ein Markstück nach dem anderen abzuverlangen. Neue Ideen oder nette/fiese Gags dürfen hingegen vergeblich gesucht werden. Aber halt – da gibt's doch noch was! Als besonderen und besonders gut gemachten Gag gibt's versteckte Gegner, die urplötzlich aus dem Sand auftauchen. Ein grafisch wunderschön gemachter Effekt macht die Verblüffung perfekt. Bitte mehr davon! Mein Ruf blieb allerdings ungehört, denn Raiden besteht ansonsten aus dem standardmäßigen Leveldurchballerendgegnerkillkonzept. Die Fans der Games von *1941* bis demnächst wohl *1945* kommen zwar auf ihre Kosten, anspruchsvolle Ballerfreaks werden allerdings herzergreifend gähnen.



RAIDEN von TECMO







Ganz besonders haarig wird's bei der nächsten Neuvorstellung, die aus dem Hause ATARI stammt. Mein Optimismus beim ersten Anspielen des Gerätes war groß, denn schließlich hat Atari erst kürzlich mit *Klax* einen absoluten Hammer produziert, und *Tetris* schwebt auch noch vor meinem geistigen Auge. Mit seinem neuesten Game geht Atari jedoch wieder weg von den Denkspielen und hin zum Actiongenre. Der Titel THUNDER JAWS verheißt blutige und gefährliche Unterwasserjagden, Wasserbomben und Terroristenaction à la Bond. Aber das dachte ich mir so! Die Story kommt ja so ungefähr hin, doch was die Atari-Jünger aus dem Plot gemacht haben, ist schlicht haarsträubend.

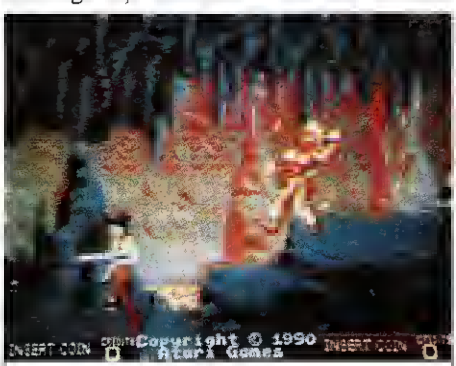
Agiert wird, wie könnte es anders sein, in mehreren Levels, die mal über, mal unter Wasser spielen. In den Kampf könnt ihr allein oder mit einem Mitspieler gehen, um sich das (Spieler)Leben zu erleichtern. Eine echte Hilfe ist unter

OUTZONE von TOAPLAN



Wasser die Harpune, mit der Haie und anderes Gesocks stückchenweise zur Wasseroberfläche gebracht werden. Ebensowenig dürfen natürlich Geschützstände und feindliche Taucher fehlen, die unserem Helden den Garaus machen wollen. Feine Extrasymbole wechseln die Knarre gegen ein leistunsfähigeres Geschoß ein – man kennt das ja.

Bei den oberirdischen Leveln wird in alter Jump-and-Kill-Manier rumgeballart. Die Feinde stehen auf Balustraden, hinter Hindernissen oder tauchen urplötzlich auf dem Screen auf, Endgegner sorgen für den nötigen Streß zum Levelabschluß. Wirklich haarig wird's aber nicht durch die Unmasse an Feinden und den damit harten Schwierigkeitsgrad, sondern durch die riesigen technischen Mängel, die Atari bei Thunder Jaws verbrochen hat. Dies fängt schon mit der widerlichen Farbwahl an, die maximal einem C-64 zur Ehre gereichen würde, für einen Automaten aber völlig unter Standard ist. Das Design der Levels ist im übrigen ähnlich hingeklatscht. Die absolute Katastrophe sind jedoch die Animation der Spielfiguren und das Scrolling. Zwar sind die Sprites recht groß, doch der Automat schaltet



Flop: THUNDER JAWS von ATARI

schon bei wenigen Sprites in die Zeitlupenfunktion und läßt alles ruckeln (Scrolling inkl.). Hinzu kommt, daß Thunder Jaws viel zu unübersichtlich ist und den Spieler neben all der Ruckelei noch mit einer hakeligen Steuerung und völligem Sprite-Chaos bedient. Da verwundert es nicht, daß der Sound mehr als PC-Gepiepse zu deuten ist.

Was hat sich Atari bloß bei diesem Spiel gedacht? Thunder Jaws ist so ziemlich das mieseste, was sich seit langem bei den Coin-op's tummelt. Wenn Ihr da Geld reinsteckt, könnt Ihr's auch gleich mir schicken!

Für den Lichtblick und zur Ehrenrettung der Branche kann jedoch TOAPLAN mit OUTZONE sorgen. Endlich mal ein Ballerspiel mit ansprechendem Niveau! Dies fängt schon bei der Story an, denn auf sie wurde dankenswerterweise völlig verzichtet. Lediglich ein Satz verdeutlicht den Sinn des Spiels: „Hier kommt der Scharfschütze, dem keiner widerstehen kann". Ist das nicht klar und deutlich?

Geballert wird diesmal vertikal, und zwar in acht Leveln. Seltsamerweise bietet Toaplan dem Spieler keine Extrawaffen-Orgie, sondern begnügt sich mit lediglich *zwei* Waffenarten (plus ein paar Smartbombs)! Die eine Waffe ist ein stinknormaler Standardschuß, der per Stick in 16 Richtungen abgefeuert werden kann, während die zweite Waffe ein 3-Weg-Fächer ist. Der Nachteil bei der zweiten Wumme: Sie kann nur nach vorn schießen. Diese Begrenzung macht durchaus Sinn, denn diese zwei Wummen können mit Power-up-Symbolen insgesamt zweimal aufgerüstet und ohne Feuerkraftverlust mit dem Change-Ikon gewechselt werden. Je nach Situation kann so die geeignetere Waffe angewendet werden.

Besonderen Einfallsreichtum bewiesen die Japaner beim Design der Level. Jede einzelne Spielstufe verfügt über ganz spezifische Schwierigkeiten und knifflige Situationen, die dem Spieler das ganze Können abverlangen. Der Labyrinth-Stil scheint es dem Hersteller dabei sehr angetan zu haben, denn gleich in zwei Levels gibt's schmale, kleine Gangstrukturen, in denen versteckte Feinde lauern und dem Spieler die Hölle heiß machen. Ein weiterer Gag ist die bewegte Plattform, auf der unser Space-Sniper steht und mit einem Affentempo durch verschiedene Feindformationen rast. Die Grafik ist dabei schlicht ein Hochgenuß und wurde mit viel Liebe zum Detail gestylt. Höhepunkte der grafischen Augenweide sind zweifellos die Endgegner, die in abstrakten, völlig wirren Formen erscheinen und für Stimmung auf dem Screen sorgen. Einzig der Sound hätte etwas verfeinert werden können, doch die Effekte genügen, um für die richtige Atmosphäre zu sorgen. Outzone ist zudem sehr spielbar und läßt den Schwierigkeitsgrad erst im vierten Level deutlich ansteigen. Na, da bekommt man doch was fürs Geld!

So, Freunde, nu is aber Schluß! Weitere Ballerspiele, einen neuen Fahrsimulator von KONAMI und weitere Facts gibt's aber schon im nächsten Monat. Die Zeit des zweimonatigen Leidens und Wartens auf die neue ASM ist nämlich wieder vorbei! Bis dann! ■

Guter Film – schlechtes Game!



Titel: Teenage Mutant Hero Turtles, **System:** Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 70 DM, **Hersteller:** Palcom/Image Works, USA/UK.

Erst seit einigen Wochen läuft in den Staaten der Kinofilm „Teenage Mutant Hero Turtles", und schon konnte er innerhalb dieser kurzen Zeit eine beachtliche Summe einspielen. Eine Summe, von der ich als kleiner freier Mitarbeiter wohl mein ganzes Leben lang träumen werde. Parallel dazu wird versucht, den Usern mit der Umsetzung für die Homecomputer das Geld aus der Tasche zu ziehen. Zwar können wir Euch nicht sagen, ob der Film empfehlenswert ist – für das Spiel steht meine Meinung jedoch unumstößlich fest. Das Game leidet an Verkalkung, obwohl gerade erst geboren. Einfaches „Spielfeld", veraltetes Prinzip und starke technische Mängel.

Die Umsetzung der TEENAGE MUTANT HERO TURTLES, einer in den Staaten auch sehr populären Comic-Serie, übernahm eine bislang noch unbekannte Softwarefirma mit dem Namen PALCOM SOFT, die mit diesem Spiel ihr Erstlingswerk präsentiert. MIRRORSOFT hat die Rechte für Europa. Mit großangelegten Werbekampagnen (in der Londoner Untergrund-Bahn; Stoffpuppen, Poster usw.) wird man auch dieses Spiel sicherlich gut verkaufen. Der Filmtitel gibt halt was her. Doch: Ob man die User in Deutschland zum Kauf bewegen kann, scheint fraglich.

O.K., selbstverständlich geht es frei nach dem Motto „Erst zuschlagen, dann fragen!" darum, schnellstmöglich unerwünschte Hindernisse (Feinde, Gegner und so'n Zeug) aus dem Weg zu räumen und seine Aufgabe zu erfüllen. Es gilt, vier kampferprobte Schildkröten, die alle in verschiedenen Ninja-Kampftechniken ausgebildet wurden, durch ein gefährliches Gebiet zu steuern. Wie es sich nunmal für ein ordinäres Prügelspiel gehört, muß man wieder die geliebte Freundin, diesmal namens April O'Neil, aus den Fängen des Oberbösewichtes Shredder befreien. Bis die vier Kröten dem fiesen Shredder gegenüberstehen, müssen sie insgesamt sechs Gebiete von allerlei Gesindel in Form von Monstern und anderen ekligen (igitt!) Geschöpfen befreien.

Das Spielfeld ist ganz simpel in Ober- und Unterwelt aufgeteilt: In der Oberwelt, die von schräg oben gezeigt wird und in alle Richtungen scrollt (ich sollte besser „ruckelt" sagen!), muß man sich gegen relativ harmlose Gegner wehren, während man nach Eingängen forscht, die zu den Kellern führen. Genauer gesagt, forscht man jedoch nicht nach diesen Einstiegen, da man förmlich darüber stolpert. In diesen Kellern halten sich die wahren Gegner versteckt. Hat man eines seiner Kriechtiere in einen solchen Kellereingang geführt, wird in die „handelsübliche" Seitenansicht gewechselt. Während der Bildschirm nun horizontal scrollt und die in wenigen Variationen vorhandenen Viecher angreifen, können die Schildkröten von ihren Kampf- und Sprungtechniken Gebrauch machen.

Für eine gesteigerte Anzahl an Erfolgserlebnissen im Kampf gegen die Gegner und noch heimtückischere Obergegner sorgen einige sogenannte „Extrawaffen" und energieauffrischende Pizzastücke...

Gesteuert wird immer nur eine der Turtles, wobei jedoch während des Spiels mit «RETURN» beliebig oft zwischen den Reptilien hin- und hergewechselt werden kann. Mit zunehmendem Schwierigkeitsgrad können einige Gegner besser durch bestimmte Kampftechniken erlegt werden. Hier kommen die verschiedenen Eigenschaften der Schildkröten gerade recht, obwohl sie sich gar nicht einmal so stark voneinander unterscheiden, wie man es sich erhofft hätte.

Vom Spielprinzip her ist „alles wie gehabt", aber wie sieht es mit der technischen Ausführung aus? Sie läßt sich (leider) mit einem Wort beschreiben: „Mies". Nicht nur das extrem ruckelige Scrolling und die Animation der schlampig gezeichneten Sprites sind dem Amiga absolut unwürdig, sondern auch die Soundeffekte wissen nicht zu überzeugen. Würde man das, was sich hier auf dem Screen abspielt, exakt 1:1 auf den 64er „rüberziehen", dann würde es auch dort noch Schreikrämpfe bei den Usern hervorrufen.

Einzig und allein die akzeptable Titelmusik kann als guter Durchschnitt bezeichnet werden. Ein weiteres Manko ist auch der angebliche „Schwierigkeitsgrad". Denn Palcom/Mirrosoft hat es doch tatsächlich geschafft, diesem Wort eine völlig neue Bedeutung zu verpassen – von „schwierig" ist allerdings überhaupt nichts mehr zu entdecken. Blutige Anfänger werden auf Anhieb gut mit dieser Spielerei zurechtkommen, und echte Freaks dürften verständlicherweise nur noch ein müdes Lächeln hervorbringen.

In Sachen Diskettenwechsel setzen die Teenage Mutant Hero Turtles jedoch neue Maßstäbe: Die zwei Disketten müssen dermaßen oft gewechselt werden, daß selbst Disk-Jockey-Programme wie *Dragons Lair* oder *Space Ace* harmlos dagegen sind. Selbstmordgefährdete Besitzer von nur einem Diskettenlaufwerk sollten also erst recht einen großen Bogen um die TEENAGE MUTANT HERO TURTLES machen, doch auch für all die anderen Amiga-User gilt: Finger weg von diesem Machwerk! ■

Matthias Fenzke



Mit dem NES-Hit nichts gemeinsam: HERO TURTLES

Wertung	
Grafik	3
Sound	5
Spielablauf	1
Motivation	1
Preis/Leistung	1

HITLINE

Hier ist sie – unsere neue Chartseite! Wir haben ein wenig reduziert. Geht schneller bei der Auswertung. Allerdings vertrauen wir immer nich der „Quotenregelung" 2/3 Leserwünsche; 1/3 Verkaufszahlen laut Hersteller, Einzelhändler bzw. Distributor. Und hier sind sie, die beliebtesten Titel des Monats:

OKTOBER

Aktuelle Plazierung	Letzte Plazierung	Titel	Systeme	Hersteller
1	23	Klax	C-64/CPC/Spectr./Amiga/ST/PC/Konsolen	Domark
2	–	Dragonflight	Amiga/ST	Thalion
3	6	Sim City	PC/Amiga/Mac/C-64/ST	Infogrames
4	–	Legend of Faerghail	Amiga/ST/PC	ReLine
5	–	Emlyn Hughes Soccer	C-64/ST/Amiga	Audiogenic
6	10	F-29 Retaliator	Amiga/ST	Ocean
7	–	Damocles	Amiga/ST	Novagen
8	3	Rings of Medusa	C-64/ST/PC/Amiga	Starbyte
9	–	Thunderstrike	Amiga/ST/PC	Millennium
10	–	Imperium	Amiga/ST	Electronic Arts
11	1	Rainbow Islands	ST/Amiga/C-64/CPC/Spectrum	Ocean
12	–	Kick-Off II (World Cup Ed.)	Amiga/ST/C-64	Anco
13	5	Tie break	Amiga/ST/C-64	Starbyte
14	17	Indiana Jones (Adventure)	PC/ST/Amiga	Lucasfilm/R.A.
15	–	Turrican	Amiga/C-64/CPC/Spectrum	Rainbow Arts
16	–	Italy 1990 Winners Edition	C-64/ST/Amiga/CPC/Spectrum	U.S. Gold
17	–	Their finest Hour	Amiga/ST/PC	Lucasfilm/R.A.
18	–	Lost Patrol	Amiga/ST	Ocean
19	–	Shadow of the Beast II	Amiga	Psygnosis
20	–	Shadow Warriors	C-64/Amiga/ST/CPC/Spectrum	Ocean

Top Five PC

1 Ultima VI	Origine
2 Sim City	Infogrames
3 Rings of Medusa	Starbyte
4 Klax	Domark
5 Their finest Hour	Lucasfilm/R.A.

DOMINIC WHEATLEY ist Mitbegründer des Londoner Software-Hauses DOMARK. Der Firmenname leitet sich aus den Vornamen der beiden „Väter" ab: DOM und MARK (Mark Strachan). Wir gaben Dominic die Gelegenheit, Extra-Werbung für seine Produkte zu machen. Zunächst seht Ihr hier die Rangfolge der bestverkauften Games aus seinem Revier; danach eine „gemischte" Form – Spiele, die er besonders schätzt (beide Small-Charts resultieren aus der Periode von Mai bis September).

1. Hard Drivin'
2. Klax
3. Castle Master
4. Escape from . . .
5. Trivial Pursuit
6. Spy who loved me
7. Heroes
8. T.N.T.
9. Lizenz zum Töten
10. Toobin'

DOM's Top 5

1. Sim City
2. Klax
3. Chase H.Q.
4. Populous
5. Kick Off II

Top Five Amiga

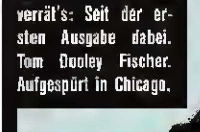
1 Legends of Faerghail	ReLine
2 Klax	Domark
3 Beast II	Psygnosis
4 Dragonflight	Thalion
5 Emlyn H. Soccer	Audiogenic

Top Five C-64

1 Rings of Medusa	Starbyte
2 Kick Off II	Anco
3 Turrican	Rainbow Arts
4 Italy 1990 Winners	US Gold
5 Adidas Champ. Soccer	Ocean

Top Five ST

1 Klax	Domark
2 Dragonflight	Thalion
3 Sim City	Infogrames
4 Damocles	Novagen
5 F-29 Retaliator	Ocean



Das Nummernschild verrät's: Seit der ersten Ausgabe dabei. Tom Dooley Fischer. Aufgespürt in Chicago.

CREDITS

Wir danken allen Einsendern für die Mithilfe bei der Zusammanstellung der neuen „ASM-HITLINE". Die Redaktion weist darauf hin, daß künftig alle Einsender automatisch an der Schnippelchen-Aktion teilnehmen.

Des weiteren einen herzlichen Gruß an folgende deutsche Firmen:
Bomico, Frankfurt/Kelsterbach
Leisuresoft, Bergkamen-Rünthe
Rushware, Kaarst
United Software, Rietberg





OLDIE IM OKTOBER

ZAUBERBALL AUF ABWEGEN



Titel: Wizball, **System:** C-64 (getestet), Amiga, Atari ST, PC, empf. **VK-Preis:** ca. 10 (C-64 Kass.) – 50 Mark, **Hersteller:** Ocean, **Muster von:** Koronasoft, Gütersloh.

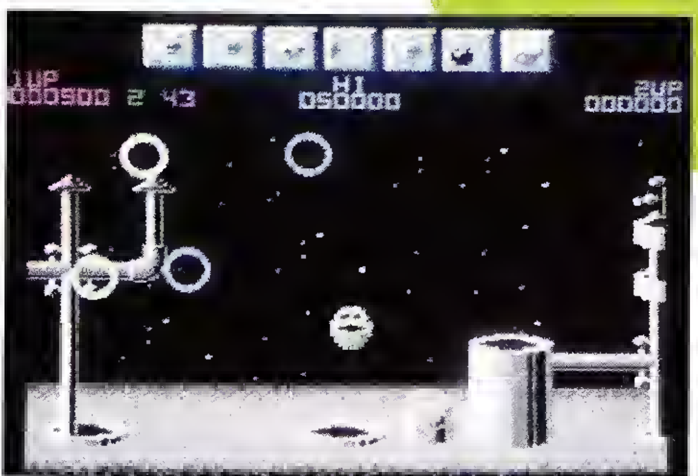
1986 erlebten die C-64-Spieler ihr grünes Wunder, hüpfte doch ein gleichfarbiger Ball auf den Bildschirm, um sich und einen kleinen Satelliten dort lange Zeit festzusetzen. WIZBALL hieß der Geniestreich von SENSIBLE SOFTWARE, der heute noch so manches Spielerherz höher schlagen läßt. In der furiosen Mischung aus Action und Überlegen müßt Ihr die Farbenpracht einer ehemals bunten Welt wiederherstellen. Daß dem jede Menge Mieslinge entgegenwirken, ist klar. Selten hat die Redaktion so einmütig ihren Oldie des Monats bestimmt.

Einst lebten die Bewohner der Wizwelt glücklich vor sich hin. Die acht Ebenen des Landes, jede mehrere seitlich scrollende Screens lang, boten prächtige, bunte Landschaften – eine bizarrer als die andere. Doch rief soviel Schönheit Neider hervor. Eines Tages verschlang der böse Zark alle Farben und bannte sie in hilflos hüpfender Tropfenform. Zu ihrer Bewachung postierte er zahllose Sprite-Formationen. Nur Wiz, der Zauberer, kann ihnen überhaupt zu Leibe rücken.

In seine grüne Transportkugel geduckt, ist er zunächst schlecht regierbar. Sehr sachte muß man mit dem Joystick umgehen, um Wiz nicht mit den ersten Aliens kollidieren zu lassen. Manche abgeschossene Sprites hinterlassen durchsichtige Perlen, die Wiz aufsammeln sollte. Je nach Anzahl der Perlen kann sich der Zauberer unterschiedliche Extras aussuchen. Vom Mehr-Richtungs-Feuer bis zum kurzzeitigen Schutzschild gibt es insgesamt neun Spielerleichterungen. Seine ersten beiden Boni sollte man aber in die Steuerung investieren. Dann bewegt sich der Ball millimetergenau und hüpft nicht mehr unkontrolliert. Für weitere drei Perlen gibt's anschließend Catelite, eine Zauberkatze im Miniball. Neun Schüsse kann sie für Euch abfangen, dann braucht Ihr eine neue.

Jeder Level muß mit drei Mischungen je dreier Farben (die einzufangenden Grundtöne sind Rot, Gelb, Grün und Blau) versehen werden. Da die Farbtropfen aber nicht gleichmäßig verteilt sind, müßt Ihr häufig die Ebenen wechseln, bevor eine fertig ist. Damit die Verwirrung sich in Grenzen hält, kann man Ebene 4 erst betreten, wenn Ebene 1 fertig eingefärbt ist, Level 5 erst, wenn die zweite Ebene wieder bunt ist usw.

Sämtliche wichtigen Anzeigen sind oben bzw. unten am Bildschirm aufgereiht. So seht Ihr z.B. anhand dreier Kessel, wieviel von den im jeweiligen Level gebrauchten Farben schon eingesammelt sind. Ein vierter Kessel zeigt den benötigten Mischton. Wie färbt sich Wizwelt nun wieder ein? Jeder angeschossene und aufgefangene Tropfen füllt den Kessel seiner Farbe. Ist ein Kessel voll, muß sich unsere Zauberkugel in einer „shoot-'em-up"-Bonusrunde gegen eine endlose Flut von Aliens behaupten. Dabei hat sie die Möglichkeit, Extraleben zu ergattern. Nach jeder Bonusrunde geht's ins Wizlabor, wo der Zauberer (und, falls vorhanden, Catelite) seiner Kugel entsteigt, die Farben ausgießt und zusammenrührt. Diese Sequenz läuft filmartig ab. Nicht alle Farbtropfen sind harmlos. Oft schmuggeln sich Exoten in eine Schlange ein. So läßt z.B. ein schwarzer Tropfen den Bildschirm dunkel werden – man sieht keine Hindernisse mehr, nur Wizball und seine Gegner. Ein lila Säuretropfen verätzt die arme Katze, während weiße Tropfen Extraleben bringen.



So komplex WIZBALL ist, so lange hat man daran zu knabbern. Selbst perfekte Schießstrategen wie Uli verbringen gut und gerne zwei Stunden Echtzeit, bevor der letzte Farbkessel gefüllt ist. Zwar ist das Spiel für alle gängigen Systeme umgesetzt worden, doch ist die C-64-Fassung mit Abstand die schönste. Allein die schräge High-Score-Musik entzweit noch heute die Gemüter! Ob sie einen verzückt oder verschreckt: Fest steht, daß Wizball eines der originellsten Spiele überhaupt ist. Da OCEAN den Titel verbilligt wieder aufgelegt hat, bestehen gute Aussichten, ihn noch zu ergattern. ■

EVA HOOGH

Grafik	**10**
Sound	**8**
Spielablauf	**11**
Motivation	**11**
Preis/Leistung	**11**

IHRE ASM-SAMMLUNG IST UN-

Alle Ausgaben sind nur in einer begrenzten Anzahl vorhanden. Geliefert werden kann nur, solange der Vorrat reicht! **Achtung:** ASM-Hefte bis einschl. Ausgabe Nr. 9/89 sind zum Stückpreis von 6,50 DM, ASM-Hefte ab Ausgabe Nr. 10/89 zum Stückpreis von 7,50 DM, zu beziehen! Den Stückpreis der Sonderausgaben entnehmen Sie bitte den entsprechenden Ausgabenummern! (Bitte keine Briefmarken zusenden)



10/87



9/88



11/88



12/88



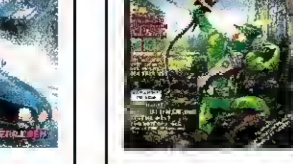
1/89



2/89



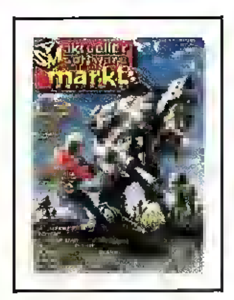
3/89


4/89



5/89

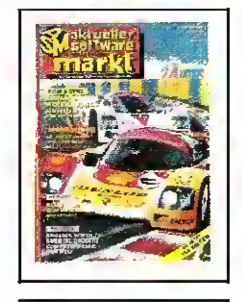

7/89



9/89



10/89

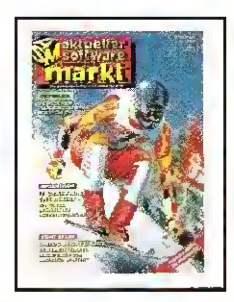


11/89


12/89



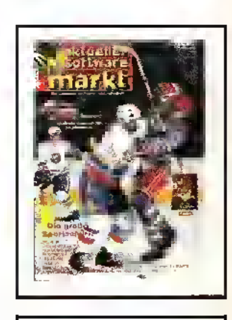
1/90



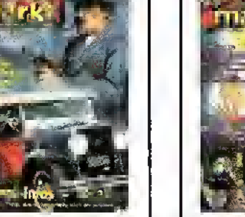
2/90

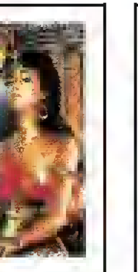


3/90

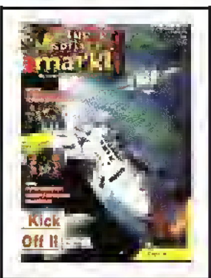


4/90



5/90

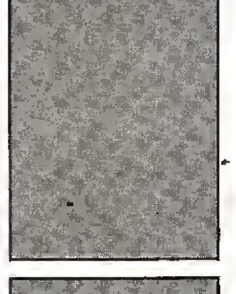


7/90



9/90







VOLLSTÄNDIG?

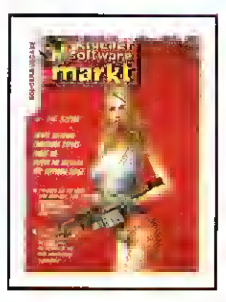
Wir bieten Ihnen die Gelegenheit, Ihre ASM-Sammlung zu komplettieren.

SONDERHEFTE:


Nr.3 DM 7,50


Nr.4 DM 4.50


Nr.5 DM 7,50


Nr.6 DM 7,50



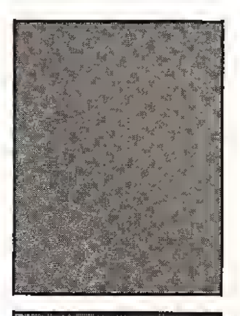
Nr.7 DM 7,50



Nr.8 DM 7,50



Nr.9 DM 7,50







Zahlungsweise:
Nur per Vorkasse (Verrechnungsscheck oder Bargeld)! Nachnahmebestellungen sind nur bei Bestellungen ab 3 Exemplaren möglich.

Anschrift:
Tronic-Verlag GmbH & Co KG,
Versand-Service,
Postfach,
3440 Eschwege.
Absender nicht vergessen!

JETZT AUCH IM HANDEL ERHÄLTLICH!



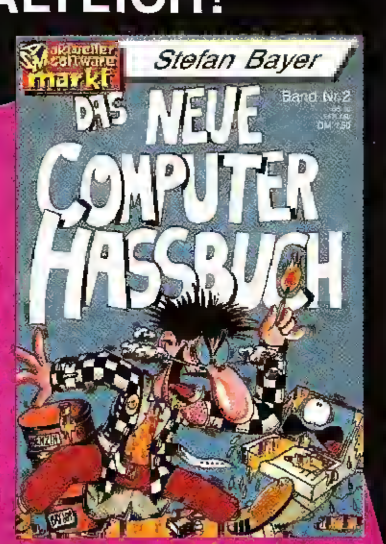
Das Buch!
120 Seiten!
Space-Rat
Intergalaktisch

Kosmisch **komisch!**
Galaktisch **genial!**
Universell
unterhaltsam!
Fünfdimensional
fantastisch!
Urknallend
unglaublich!

DM 7,80

Noch ein Buch!
100 und mehr
Seiten! Das neue
Computerhaßbuch

Haarsträubend
häßlich.
Abgrundtief
abartig!
Kompromißlos
neurotisch!
Unsagbar
unanständig!



DM 7,50

Bestellungen nur per Vorkasse (Scheck oder Bargeld) an: Tronic-Verlag GmbH & Co KG, Stad 35, 3440 Eschwege

ASM-Generalkarte

Der praktische Einkaufsführer

(1) Atari Computer Deutschland GmbH, Postfach 1213, 6096 Raunheim, Tel.: (06142) 2090.

(2) United Software, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2, Tel.: (05244) 4080.

(3) Astro-Versand, Postfach 1330, 3502 Vellmar, Tel.: (0561) 880111.

(4) Bienengräber, Ottensener Str. 126, 2000 Hamburg 54, Tel.: (040) 5401217.

(5) Bomico GmbH, Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach, Tel.: (06107) 7606-0.

(6) Brötzmann/Schäfer GBR, Postfach 1123, 2060 Bad Oldesloe, Tel.: (04531) 83164.

(7) Bachler, Postfach 429, 4290 Bocholt, Tel.: (02871) 183088.

(8) CSJ Computersoft, Auf dem Schacht 17, 3203 Sarstedt 4, Tel.: (05066) 4031.

(9) Compy-Shop OHG, Gneisenaustr. 29, 4330 Mülheim/Ruhr, Tel.: (0208) 497169.

(10) Computer-Shop (Gamesworld), Landsberger Str. 135, 8000 München 2, Tel.: (089) 5022463.

(11) Computerstudio Schlichting, Katzbachstr. 6/8, 1000 Berlin 61, Tel.: (030) 7864340.

(12) CWM-Versand, Postfach 1212, 3387 Vienenburg 1, Tel.: (05324) 2001.

(13) Dynatex, Natorper Str. 6, 4755 Holzwickede, Tel.: (02301) 4134.

(14) Digital Marketing, Krefelder Str. 16, 5142 Hükelhoven 2, Tel.: (02435) 2086.

(15) EC Electronics GmbH, Boschetsrieder Str. 28, 8000 München 70, Tel.: (089) 7231025.

(16) EAS, Liegnitzer Weg 16, 4690 Herne, Tel.: (02323) 43022.

(17) Eurosystems, Bredenbachstr. 129, 4240 Emmerich, Tel.: (02822) 45589.

(18) Flashpoint, Im Gietenacker 4, 5400 Koblenz Tel.: (02606) 331.

(19) Funtastic ComputerWare, Müllerstr. 44, 8000 München 44, Tel.: (089) 2609593.

(20) German Design Group, Buchholzstr. 17, 4755 Holzwickede, Tel.: (02301) 12647.

(21) Ha-Ku-Soft, Bahnstr. 38, 4000 Düsseldorf 1, Tel.: (0211) 328555.

(22) International Software, Heidenrichstr. 10, 5000 Köln 80, Tel.: (0221) 604493.

(23) Joysoft, Pempelforter Str. 47, 4000 Düsseldorf 1, Tel.: (0211) 364445.

(24) Korona-Soft, Siegfriedstr. 36, 4830 Gütersloh, Tel.: (05241) 26636.

(25) Kingsoft, Grüner Weg 29, 5100 Aachen, Tel.: (0241) 152051.

Das ASM-Inserentenverzeichnis

ALWO	148	JOYSOFT	95
ARBIROSOFT	77	KAROSOFT	81
BACHLER	45	L.A.SOFT	150
BOMICO	2,9,11,13,63,75,93,103,105,115,119,127,171	MARKT & TECHNIK	51
COMPUTERMARKT MÜNSTER	152	MICROPROSE	15,37,61,144
COMPUTERSHOP MÜNCHEN	155	NO CREDITS	57
CP-VERLAG	161	PHILIPP MORRIS	172
CRYSTAL SOFT	152	POWERSOFT	149
CWM-MUST	117	RUSHWARE	26/27,30/31,43,53,59,67,79,97,109
DIGITAL MARKETING	33,41	SCHLICHTING	150
DYNAMIC SYSTEMS	148	SCHNEIDER/HAMANN	151
DYNATEX	85	SCHUSTER	49
EC ELECTRONICS	69,113	SOFTEXPRESS	83
FLASHPOINT	91	SOFTPOWER	147,152
FUNTASTIC	99	STARBYTE	123
FUNSOFT	146	TRONIC VERLAG	122,168,169,170
GALAXY	65	T.S.DATENSYSTEME	16/17
GAME-PLAY	151	UNITED SOFTWARE	35,39,47,55,71
GDG	149	US-GOLD	86/87
GROSS-ELECTRONIC	107	VOGEL VERLAG	163,159,111
HAMO	147	WIAL	89
INTERNATIONAL SOFTWARE	73	WORLD OF WONDERS	151

Die nächste ASM (11/90) erscheint am 26. 10. 1990!

(26) Leisuresoft, Industriestr. 23, 4709 Bergkamen-Rünthe, Tel.: (02389) 780-0.

(27) Mediencenter Iserlohn, Werninger Str. 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (02371) 24599.

(28) MN-Hobby Soft, Amtsgasse 3, 6940 Weinheim, Tel.: (06201) 181201.

(29) Magic Computerspiele, Trierer Str. 110, 8500 Nürnberg 50, Tel.: (0911) 48871.

(30) Magic Bytes/micro-partner, Sandbrink 16, 4830 Gütersloh, Tel.: (05241) 1834.

(31) MH-Soft-Vertrieb, Lauestr. 6, 4600 Dortmund 18, Tel.: (0231) 675643.

(32) Nintendo of Europe GmbH, Hermannstr. 37, 6000 Frankfurt 1, Tel.: (069) 5973571.

(33) Peksoft, Müllerstr. 44, 8000 München 5, Tel.: (089) 2609380.

(34) Powersoft, Schwedenstr. 18 C, 1000 Berlin 65, Tel.: (030) 4922056.

(35) reLine Software, Königstr. 55, 3000 Hannover 1, Tel.: (0511) 315834.

(36) Rushware Computerspiele GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2, Tel.: (02101) 607-0.

(37) Rainbow Arts Software GmbH, Hansaallee 201, 4000 Düsseldorf 11, Tel.: (0211) 52800

(38) RTS Roland Toonen Software, Postfach 31, 4178 Kevelaer, Tel.: (02832) 78184.

(39) Schuster Elektronik, Obere Münsterstr. 33, 4620 Castrop-Rauxel, Tel.: (02305) 3770.

(40) Safer Games, Minnewitstr. 28, 8000 München 90, Tel.: (089) 6908687.

(41) Softwareversand Gebauer, Sternwandstr. 69, 4000 Düsseldorf, Tel.: (0211) 309233.

(42) Soft- und Hardwarehaus Bornemann, Kurt-Schumacher-Str. 60, 6100 Darmstadt 13, Tel.: (06151) 595113.

(43) Starbyte Software, Nordring 71, 4630 Bochum 1, Tel.: (0234) 680460.

(44) Thalion Software GmbH, Königsstr. 16, 4830 Gütersloh, Tel.: (05241) 12049.

(45) T.S. Datensysteme, Dennisstr. 45, 8500 Nürnberg 80, Tel.: (0911) 288286.

(46) Time Warp Software GmbH, Zoppotter Str. 4, 2850 Bremerhaven, Tel.: (0471) 53046.

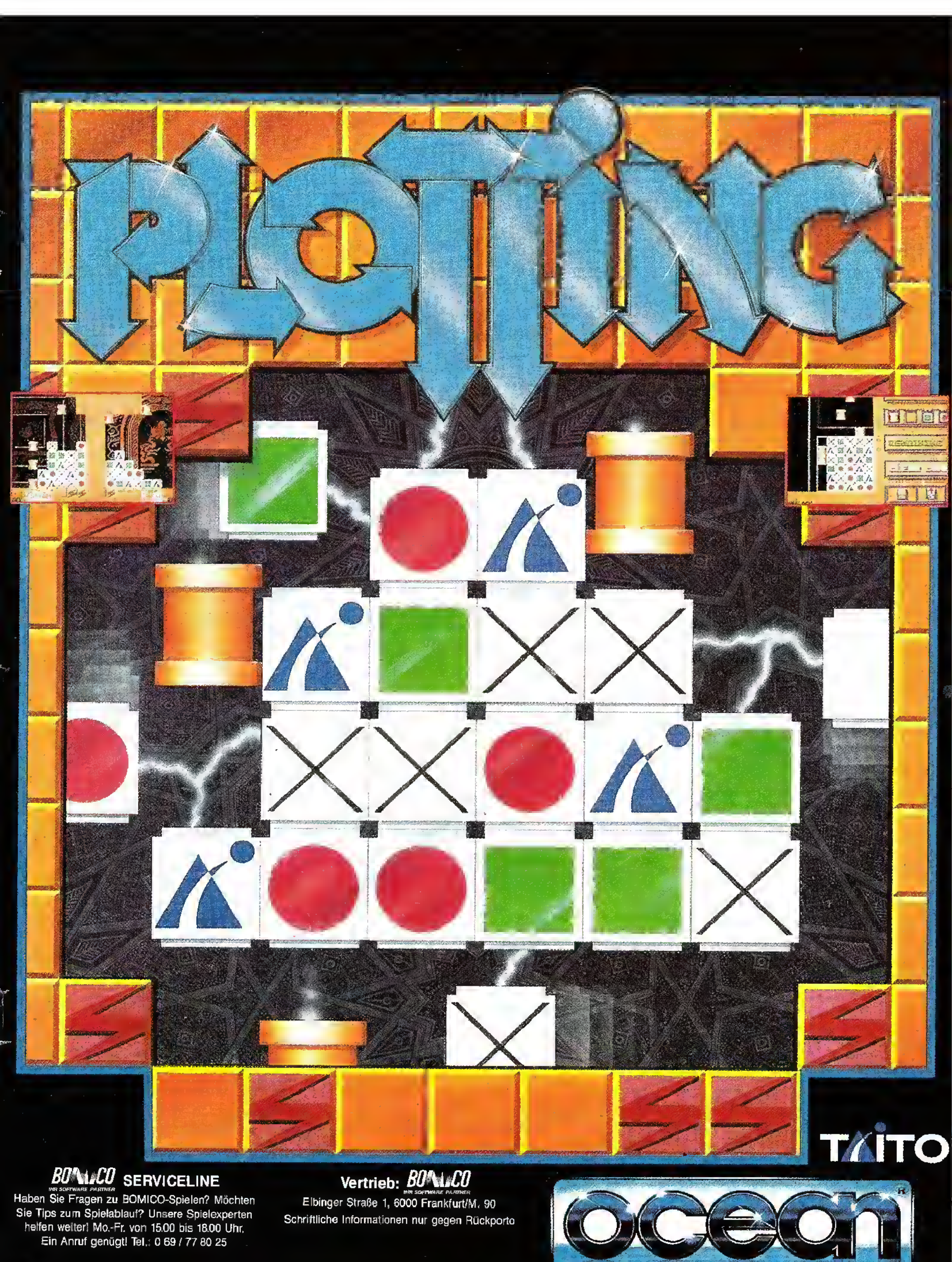
(47) Virgin Games GmbH, Eiffestr. 398, 2000 Hamburg 26, Tel.: (040) 2515360.

(48) ZS-Soft Microtrading, Nonntal 11, 8240 Berchtesgaden, Tel.: (08652) 63061.

(49) Die Spielburg, Friedrich-Ebert-Straße 1, 6250 Worms, Tel.: (06241) 593763

(50) Soft und Sound, Gneisenaustr. 1, 4000 Düsseldorf 30, Tel.: (0211) 491187.

Wir danken den hier aufgeführten Häusern für ihre freundliche Unterstützung!



PLOTTING
TAITO
BOMICO IHR SOFTWARE PARTNER SERVICELINE
Haben Sie Fragen zu BOMICO-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spielexperten helfen weiter! Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt! Tel.: 0 69 / 77 80 25
Vertrieb: BOMICO IHR SOFTWARE PARTNER
Elbinger Straße 1, 6000 Frankfurt/M. 90
Schriftliche Informationen nur gegen Rückporto
ocean